MICRO JEUX

80 Programmes Basic

ALICE. APPLE II ET IIe. ATARI 800. ATARI 400. ATARI 600 XL - 800 XL.
BBC. COMMODORE 64. DAI. ELECTRON. HECTOR HR. LASER 200 - 210.
LYNX. ORIC 1. SEGA SC 3000. SPECTRUM. TANDY MC 10.
TI 99/4A. TO 7. VIC 20. ZX 81.



35 F.
BELGIQUE : 250 FB - SUISSE : 11 FS - CANADA : 6 $ CAN - MAROC : 42 DH



L'EXTRA-CATALOGUE
No man's
MAI 84
400 LOGICIELS
ET EXTENSIONS
JEUX
GESTION
ÉDUCATION
UTILITAIRES
POUR
CBM 64
VIC 20
ORIC 1/ATMOS
SPECTRUM
ZX 81
TO 7-MO 5
BBC-B
DRAGON
10 FRS.
No Man's Land
Les logiciels de l'extra-plaisir.
Evadez-vous d'un monde trop sage. Aux commandes de votre micro, explorez le temps et l'espace, combattez les monstres, délivrez la belle princesse, emparez-vous de trésors conquis au péril de votre vie, mesurez-vous, matière grise contre silicium, à un adversaire impitoyable...
Le catalogue No Man's Land est votre passeport pour l'évasion.
Aventure, stratégie, réflexion, réflexes, action, simulation, vous y trouverez tous les types de jeux, pour la plupart des marques d'ordinateur.
Des jeux sélectionnés pour leur qualité, dont plus de la moitié sont tout nouveaux, des best-sellers en puissance.
Classés par type et par zone de prix, tous les jeux sont décrits un par un avec leurs caractéristiques. Des logiciels utilitaires, pour l'aide à la programmation ou à la gestion complètent le tableau.
Avec ses 400 logiciels distribués par plus de 300 revendeurs, le catalogue No Man's Land est unique en France. Demandez-le vite à votre revendeur habituel et rêvez... Vente exclusivement aux revendeurs.
Au cas où mon revendeur habituel ne distribuerait pas encore les logiciels No Man's Land, envoyez-moi le catalogue Mai 1984 sous quinzaine. Je joins 15 Francs en timbres pour participation aux frais.
Nom
Prénom
Rue
Ville
Code Postal
Mon revendeur habituel est :
Nom
Adresse
No Man's Land. Les logiciels de l'extra-plaisir vendus exclusivement par les revendeurs. 110 bis, avenue du Général-Leclerc 93500 Pantin.
TILT/05
HARD



TILT HORS SERIE N° 12 - 80 PROGRAMMES BASIC

BANCS D'ESSAIS

80 PROGRAMMES EN BASIC

Micro-jeux a été réalisé par Bertrand Ravel et Mediaplay
avec le concours de :
Patrick ANDRE, Claude AUSSAGE, Éric de ROUSIERS,
Sophie GRANIER, François LAGARDE, Françoise OREAC,
Thierry ORLIAC, Isabelle MOREAU, Catherine PARMENTIER, Robert PIECHAUD
Philippe PRIEUR, Hervé SCHAUER, Laurent TSANG, Patrice DESMEDT.

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE • **Directeur délégué** : Jacques MONNIER • **Rédacteur en chef** : Bruno BARBIER • **Rédaction** : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Tél. : (1) 824.46.21 • **Publicité** : Regimax Publicité, 1, rue Taitbout, 75009 Paris. Tél. : (1) 824.97.89 • **Service des ventes** : 16.05.321.321, téléphone vert gratuit 24 heures sur 24. • **Administration** : « Tilt-Jeux électroniques » est un mensuel édité par EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10000000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Electronic Games et Tilt) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Jeux électroniques » sont libres de toute publicité • **Administration du journal** : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09 • **CONDITIONS D'ABONNEMENT** : **France** (TTC 4 %) 6 numéros : 79 F. 1 an (10 numéros) : 130 F. 2 ans (20 numéros) : 260 F. **Étranger** : 6 numéros : 109 F. 1 an (10 numéros) : 180 F. 2 ans (20 numéros) : 360 F. **Service Abonnements** : 101, rue Réaumur, 75002 Paris. Tél. : (1) 508.94.53. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) • **C.C.P.** : 18900 19 Z. N° ISSN : 0753-6968.

Jouez en Basic

Vous êtes patient ? Tant mieux ! Ce numéro hors série de Tilt va mettre vos nerfs à rude épreuve ! Avec, pour la première fois , 80 logiciels exclusifs de jeux en kit, prêts à fonctionner une fois digérés par votre ordinateur. Au rendez-vous : duels spaciaux, courses automobiles, vols en rase-mottes, missions impossibles, tirs aux pigeons, guerres modernes, labyrinthes etc. Un vaste programme ! Mais avant de savourer votre récompense, il faudra introduire méticuleusement chaque programme dans votre micro (attention, la moindre faute vous obligera... à tout recommencer !). Et puisqu'il n'existe pas encore un Basic standard, nous publions dans les premières pages de ce guide (juste avant les programmes) les tableaux des équivalences Basic qui vous permettront d'introduire également les jeux qui n'ont pas été écrits dans le langage de votre ordinateur. Enfin, si vous n'avez pas encore choisi l'appareil de vos rêves, nous avons soumis à notre banc d'essai impitoyable les dix neufs ordinateurs les plus répandus. À vous de jouer. Tournez cette page et transformez vite nos colonnes de lettres et de chiffres en rêve électronique.

Bruno Barbier

FINIS LES MERC



Succès assuré pour les après-midi entre copains avec 2 séries de jeux vidéo, distribuées par RCV :

DOUBLE-ENDER,™ une gamme de jeux vidéo révolutionnaires, qui permet avec une cartouche à double entrée, de jouer avec deux jeux passionnants, totalement différents et indépendants :
– une ascension glaciale avec Spike's Peak® et des frissons de terreur avec Ghost Manor,®
– en plein dans le mille avec Artillery Duel® et une lutte sans merci avec Super-Kung-Fu,®
– un duel à mort entre Sir Lancelot® et le Dragon et l'enlèvement spectaculaire de Lady Marianne par Robin des Bois (Robin Hood).®



SEGA,® des jeux vidéo, qui après avoir été joués des millions de fois dans les bars et les salles de jeux américains, arrivent en France et vont triompher chez vous :
– Congo Bongo™ : un jeu d'aventure à mourir de rire ! Déjà un très grand hit aux Etats-Unis.
– Buck Rogers™ : un jeu de stratégie et de combat qui évoque le personnage bien connu des bandes dessinées américaines.
– Star Trek™ : un jeu de stratégie spatiale avec une boussole de tir à placer sur le joystick pour mieux contrôler le combat.

RSCG BEST SELLER

Les jeux vidéo Double-Ender™ sont compatibles avec Atari® 2600 VCS,™ CBS Coleco Vision™ et bientôt avec d'autres standards.
Les jeux vidéo Sega® sont compatibles avec les standards : Atari® 2600 VCS,™ 400,™ 800,™ 1200XL,™ et pour Congo Bongo™ : Mattel Intellivison.®
Bientôt dans la plupart des magasins de jeux vidéo et les vidéo-clubs.



JEUX VIDEO


REDIS POURRIS!
9 JEUX POUR VIDEO DINGOS.
XONOX
DOUBLE-ENDER
TWO VIDEO COMPUTER GAMES
Duel
Congo Bongo
Double-Ender™ est une marque déposée appartenant à Xonox®. CBS est une marque déposée appartenant à CBS Inc. Coleco Vision™ est une marque déposée appartenant à Coleco Industries Inc.
Congo Bongo™ est une marque déposée appartenant à Sega Enterprises, Inc. Buck Rogers™ est une marque déposée appartenant à The Dile Family Trust. Star Trek™ est une marque déposée appartenant à Paramount Pictures Corporation.
Atari® et 2600 VCS™ 400™ 800™ 1200 XL™ sont des marques déposées appartenant à Atari Inc. Mattel Intellivision est une marque déposée appartenant à Mattel, Inc.

ALICE
LE BASIC SANS PEINE

Alice est un micro-ordinateur conduit en France par Matra-Hachette sous licence américaine. Ses capacités le destinent à l'initiation des débutants désireux de découvrir l'informatique et le langage basic. Mais _Alice_ n'est pas irréprochable, les néophytes l'apprendront parfois à leurs dépens...

Vous reconnaîtrez ce micro-ordinateur à sa couleur rouge et à sa petite taille. Il est compact et possède un clavier fonctionnel et complet. La structure des touches, loin d'être désagréable, n'autorise pas une frappe rapide. *Alice* est doté d'une prise péritélévision pour la connection au téléviseur. L'image ainsi produite, est claire et les couleurs se distinguent bien sur l'écran. L'alimentation secteur est extérieure. Actuellement, aucune extension signée Matra-Hachette n'est disponible pour *Alice*. Heureusement, toutes les extensions destinées à son homologue, le *MC 10* de Tandy, lui sont entièrement compatibles.

Son basic micosoft résident est muni d'une mémoire vive de 4 Ko. Il offrira aux débutants de multiples possibilités de programmation, mais conviendra difficilement à un programmeur initié. Neuf couleurs (jaune, rouge, ivoire, bleu cobalt, bleu pâle, mauve, orange, vert et noir) et seize caractères semi-graphiques pré-établis sont directement accessibles au clavier. Ils permettront la réalisation de graphismes simples et contribueront à la création de dessins ou à la conception de logiciels ludiques.

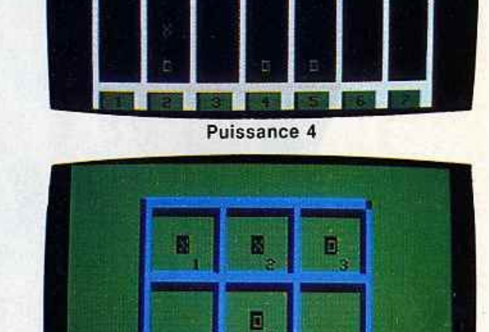
La définition graphique est de 64 × 32 zones pour la version de base. Bientôt, *Alice* accèdera à la haute résolution grâce à l'extension 16 Ko, fabriquée par Matra-Hachette. Il est possible et même conseillé d'utiliser graphisme et textes à la fois, pour obtenir des réalisations beaucoup plus attrayantes. Malheureusement, l'absence d'un éditeur de textes ne permet pas une correction aisée des erreurs pouvant apparaître au cours de l'élaboration d'un programme. L'instruction « Sound » émettra des sons modulables sur une gamme assez restreinte ; ceux-ci sont transmis par le haut-parleur TV. Bien sûr, les sons ainsi produits, bien que de bonne qualité, ne peuvent être comparés à ceux d'un synthétiseur musical.

La lecture et la sauvegarde sur cassette ne pose pas un réel problème. Mais attention, le cordon magnétophone n'est pas fourni avec l'ordinateur. Après presque un an de commercialisation, Matra-Hachette ne propose que deux cassettes de jeux. La première est constituée de logiciels en basic d'un niveau moyen. La seconde, présentant des jeux en assembleur, est bien meilleure. Mais vous pourrez utiliser les logiciels créés par Tandy. Ils sont tous entièrement compatibles avec l'ordinateur français *Alice*.

Nous avons aimé :
- ses dimensions ;
- son manuel, très clair ;
- la qualité de l'image ;
- son clavier facile à utiliser.

Nous avons regretté :
- son rapport qualité-prix ;
- l'absence d'éditeur de programmes ;
- l'alimentation extérieure ;

RADIOSCOPIE
Origine : France
Connection TV :
* péritel
RAM : 4 Ko
Son : oui
Couleur : 8
Joystick : non
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquette : non
Ludothèque : ★
Prix : 1 150 F environ



Puissance 4

Tic Tac Toc



Jack Pot



MC 10
UNE SOLIDE REPUTATION

Tandy, ce géant de la micro-informatique et de l'électronique de loisir, s'est lancé à l'assaut d'un nouveau marché, celui des petits micros avec couleurs, sons et caractères semi-graphiques à moindre prix. Sa vocation ? Faire découvrir l'informatique à un large public.

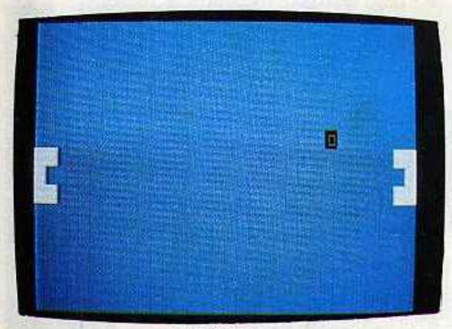
Tandy avait su apporter un « plus » avec la sortie du *TRS 80* modèle 1, il y a cinq ans. Le *MC 10,* lui, ne révolutionnera pas la micro-informatique, mais la solide réputation de ce constructeur donnera le coup de pouce nécessaire à sa commercialisation.
La connection du *MC 10,* au téléviseur s'établit par l'intermédiaire de la prise péritélévision. Le *MC 10* fonctionne en système Sécam et il n'est donc plus nécessaire de recourir à un téléviseur multistandard Pal/Sécam. L'image est d'excellente qualité. Ce nouveau micro-ordinateur, d'une taille beaucoup moins importante que ses prédécesseurs, est une machine robuste, dotée d'un clavier classique, à base de gris et noir, comme le reste de l'ordinateur. Si sa petite taille n'a pas permis d'intégrer l'alimentation secteur, le *MC 10* dispose de toutes les extensions du micro-ordinateur *Alice*.
Le *MC 10* pourtant destiné à l'initiation, possède un langage basic résident assez restreint, et l'absence d'un éditeur de textes ne facilitera pas, paradoxalement, la tâche des débutants. Le langage résident, le basic microsoft, est doté de tous les ordres classiques. Ces derniers, rien d'exceptionnel, sont presque tous accessibles directement au clavier par l'intermédiaire de la touche « Control ». Ah, si seulement Tandy avait pensé à une fonction d'édition ! La création de logiciels aurait été grandement facilitée. Malheureusement, à la moindre erreur, vous serez dans l'obligation de retaper la ligne en entier. L'initiation à l'informatique se trouve facilitée par un manuel en français fort bien réalisé.
La mémoire vive de 4 kilo-octets devient rapidement insuffisante pour créer des jeux. En mode graphique, vous disposez d'un écran divisé par 64 × 32 zones, soit 2048 blocs, en neuf couleurs. Les seize caractères semi-graphiques faciliteront la réalisation de dessins et d'animations.

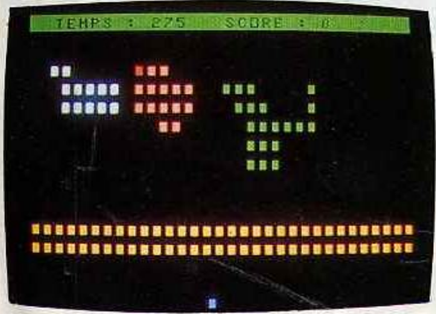
Nous avons aimé :
- l'effort fait pour l'initiation au basic ;
- ses nombreuses extensions ;
- sa finition ;
- son utilisation simple et fiable.

Nous avons regretté :
- l'absence d'un joystick ;
- la faible capacité de base ;
- le basic peu souple pour débuter ;
- sa ludothèque encore inexistante après un an de commercialisation.

RADIOSCOPIE
Origine : Etats Unis
Connection TV :
* péritel
RAM : 4 Ko
Son : oui
Couleur : 8
Joystick : non
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquette : non
Ludothèque : ★
Prix : 1 150 F environ

Des sons peuvent être produits en définissant le ton et la durée de la note transmise au haut-parleur du téléviseur. Une excellente qualité sonore pour un micro, surtout dans cette gamme de prix.
Un an après sa sortie, la ludothèque du *MC 10* ne s'est pas beaucoup étoffée ; pas plus de cinq programmes de jeux ne sont aujourd'hui disponibles. Ces logiciels réalisés aux Etats-Unis ne sont pas traduits. Mais vous pourrez utiliser les programmes en basic et assembleur conçus par Matra-Hachette, et fonctionnant sur le micro-ordinateur *Alice*. En effet, les deux ordinateurs, quasiment identiques, donnent lieu à des échanges standard d'extensions et de logiciels. Le seul espoir de voir apparaître des logiciels pour le *MC 10* et *Alice,* réside dans la prochaine commercialisation d'ouvrages de programmes aux Editions Edimicro, Sybex, P.S.I....


L'Attrape



Réflexes



ATARI 400-800
LA PASSION DU JEU

Les deux frères Atari, le *400* et le *800*, sont sensiblement différents, même s'ils possèdent tous les deux la même passion du jeu. Le *800* est un véritable ordinateur, doté d'une mémoire centrale de 16 K extensible à 48 K et d'un clavier de type machine à écrire avec minuscules, auto-répétition et une touche d'inversion vidéo.

Le boîtier, fourni avec une prise péritel, est muni de deux emplacements, destinés au branchement des cartouches de mémoire ROM, et de quatre connecteurs pour les manettes de jeux. La qualité du graphisme est satisfaisante, mais les couleurs sont trop lumineuses. La haute définition est possible et atteint 320 × 192 points, mais n'est opérationnelle qu'avec une seule couleur. D'autre part, la qualité des graphiques s'affaiblit en fonction du nombre de couleurs utilisé. En revanche, l'*Atari 800* possède d'honnêtes possibilités sonores. Le son est programmable sur quatre voies indépendantes en volume et en timbre. Parmi les périphériques, nombreux mais chers, on notera le lecteur de disquettes, qui n'existe pas sur le *400*.
La console de jeux *Atari 400* est aussi un ordinateur d'initiation. Son clavier à membrane (sans relief) est peu pratique. Il offre une mémoire vive de 16 K, dispose de 8 couleurs avec prise péritel Secam, et permet d'afficher 24 lignes de 40 colonnes. Il possède également un synthétiseur constitué de quatre générateurs de sons sur quatre octaves. La programmation en basic de la tonalité, la durée et la distribution des sons reste très simple. Il faut cependant utiliser l'assembleur pour modifier l'enveloppe.

Nous avons aimé :
- leur ludothèque variée ;
- leur connection cartouche.

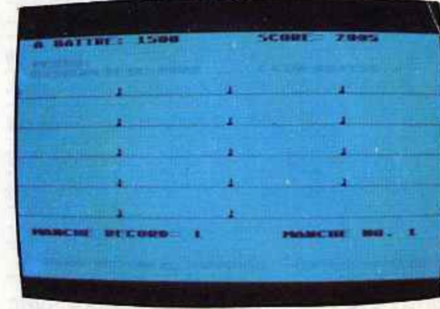
Nous avons regretté :
- leur rapport qualité-prix ;
- leurs joysticks, peu souples.

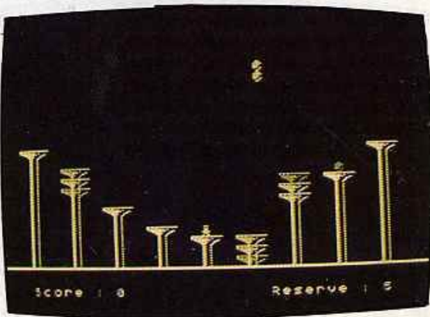
Les deux *Atari 400* et *800* souffrent d'un défaut commun, leur prix, qui demeure élevé, et sont logiquement détrônés par la nouvelle gamme de modèle « *XL* ». Ils possèdent également, au-delà de leurs différences, le même atout : c'est-à-dire qu'ils profitent d'une bibliothèque de logiciels impressionnante. Tous les grands jeux d'arcades sont disponibles (oserais-je citer *Pac-Man*, le vrai...), mais aussi des simulations et des wargames. De quoi passer des heures aux commandes de sa machine, et attraper de fort belles crampes. Les joysticks et manettes manquent, en effet, de maniabilité et de souplesse.

RADIOSCOPIE
Atari 400
Origine : Etats-Unis
Connection TV : péritel
Mémoire vive : 16 K
Couleur : 8 (Sécam)
Son : oui
Joystick : oui
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquette : non
Ludothèque : ★★★★★
Prix : 3 000 F environ



RADIOSCOPIE
Atari 800
Origine : Etats-Unis
Connection TV : péritel
Mémoire vive : 16 K
Couleur : 16 (Sécam)
Son : oui
Joystick : oui
Crayon optique : oui
Disquette : non
Ludothèque : ★★★★★
Prix : 6 500 F environ


Saut de haies



Les bons bonds

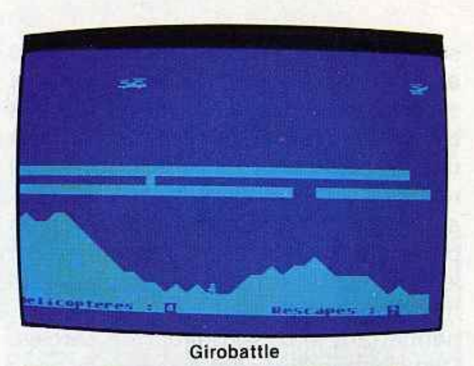

Prof

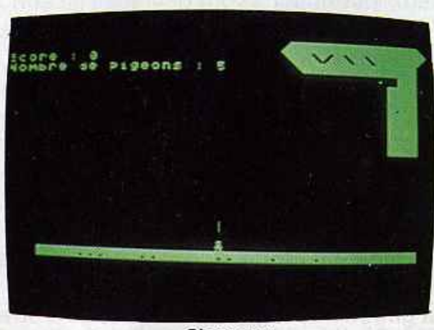


ATARI 600 XL - 800 XL
LE MONDE EN COULEUR

Le changement de la gamme Atari saute aux yeux. Les 400/800 étaient plutôt austères et volumineux. Le *600 XL* et le *800 XL* sont au contraire habillés d'une robe très design, ce qui les rend très agréables à l'œil, d'autant que leur taille a diminuée par rapport à leurs prédécesseurs. Le look des périphériques a, lui aussi évolué, et ceux-ci peuvent désormais s'empiler plus facilement. Plus d'excuse si votre installation ressemble à un champ de bataille !

Les anciens 400 et 800 avaient de réelles possibilités, particulièrement en graphique. Les nouveaux venus conservent l'organisation interne de leurs aînés avec quelques nouveautés cependant. La touche « Help », sert à revenir sur les différents « menus » dans des logiciels complexes, et permet de conserver en mémoire le manuel d'utilisation du DOS. Côté périphériques, le magnétophone *1010* est doté désormais de deux prises entrée-sortie au lieu d'une seule sur le *410*. Le lecteur de disquettes a, quant à lui, un nouveau système de fermeture.
Le *600 XL*, tout comme le *800 XL*, se branche sur le téléviseur soit par la prise antenne UHF, soit par la prise péritel. Dans ce dernier cas, on profite des circuits mis au point par Atari, en accédant aux 256 couleurs (!). Les branchements sont simples et fiables, et permettent de connecter de nombreuses extensions.


Girobattle


Chasseur

RADIOSCOPIE
Atari 600 XL
Origine : Etats-Unis
Connection TV : péritel
Mémoire vive : 16 K
Couleur : 256
Son : oui
Joystick : oui
Crayon optique : oui
Disquette : non
Ludothèque : ★★★★★
Prix : 2 500 F environ (Sécam)

RADIOSCOPIE
Atari 800 XL
Origine : Etats-Unis
Connection TV : péritel
Mémoire vive : 16 K
Couleur : 256
Son : oui
Joystick : oui
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Ludothèque : ★★★★★
Prix : 3 500 F environ (Secam)

Nous avons aimé :
- leur ludothèque ;
- le graphisme et les couleurs ;
- la facilité d'initiation au basic.

Nous avons regretté :
- leur prix, assez élevé ;
- l'absence de réelle nouveauté technique.

Remarquons, tout particulièrement, le lecteur de cassettes qui offre la possibilité d'enregistrer sur une piste sonore des commentaires — comme par exemple la règle d'un jeu — ou de la musique qui se déclenche au moment du chargement du programme.
La qualité graphique est extraordinaire avec la haute résolution 320 × 192 points et surtout les 256 couleurs, grâce auxquelles Atari surpasse tous ses concurrents. Côté son, la nouvelle gamme hérite des synthétiseurs connus sur les modèles 400/800. Et ceux qui voudront découvrir les délices de la programmation auront à leur disposition un manuel de basic.
Côté jeux, c'est le vertige. Le cap des 1 000 logiciels est en train d'être dépassé ! Bien sûr, tous les modèles Atari sont compatibles entre eux. Désormais, grâce à Nathan et Hachette, on peut s'instruire en s'amusant, avec des jeux éducatifs, qui abordent le calcul, l'orthographe et l'éveil. Et à l'heure de la récréation, on pourra expérimenter les nouveaux jeux d'action comme *Pôle Position* ou *Moon Patrol*. Avec leur forme séduisante, les nouveaux *600 XL* et *800 XL* sont à la fois d'intéressants ordinateurs d'initiation et des consoles de jeux aux larges possibilités. La documentation technique, en français, gagnerait, cependant, à s'étoffer.





BBC
MONTEZ LE SON !

Le *BBC* est disponible sur le marché français depuis moins d'un an. Il a été conçu et développé par la firme Acorn Computers Limited de Cambridge, sous l'égide de la BBC, d'où son nom.

Le boîtier du *BBC* est de grande dimension mais d'esthétique quelconque. L'installation de l'appareil est très facile, d'autant que le *BBC* dispose d'une alimentation intégrée. L'image obtenue est nette et les couleurs saturées. Vous pouvez relier le *BBC* à un amplificateur extérieur, à la grande joie de vos voisins bien sûr. Le *BBC* dispose d'une vaste gamme d'extensions : extension mémoire de 64 K, lecteurs de cassettes et de disquettes et même un synthétiseur de paroles, en français ! Les manettes de jeu se branchent simultanément sur une prise située à l'arrière. Elles doivent obligatoirement être tenues dans la main ; leur usage est agréable et n'entraîne pas de fatigue excessive. Toutefois, les petites mains seront certainement désavantagées.

Nous avons aimé :
- sa vitesse de traitement ;
- ses possibilités sonores et graphiques ;
- le langage assembleur intégré ;
- les nombreuses interfaces incluses dans le boîtier.

Nous avons regretté :
- son rapport qualité-prix ;
- sa taille importante ;
- ses manettes de jeu peu maniables ;
- sa ludothèque assez pauvre.

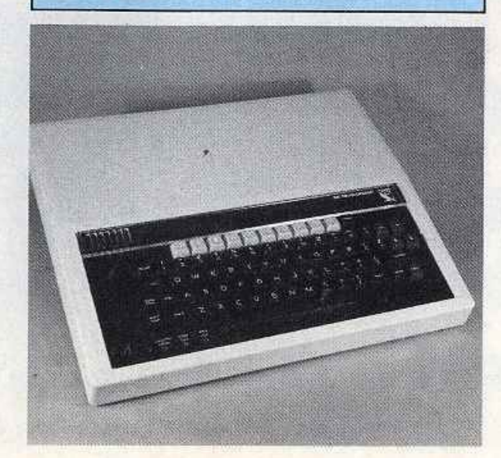
Le Basic intégré est de type microsoft, mais l'appareil dispose aussi d'un assembleur incorporé. Ce basic est d'ailleurs le plus rapide de ceux que nous connaissons, dans cette gamme de prix, bien sûr. Le *BBC* possède une gamme de huit couleurs et d'une définition graphique étonnante : 640 × 256 pixels. Mais, à cette définition là, seules deux couleurs sont accessibles. Sept modes différents permettent de choisir un compromis entre définition et nombre de couleurs disponibles. Même avec huit couleurs à l'écran, la définition atteint encore 160 × 256 pixels.

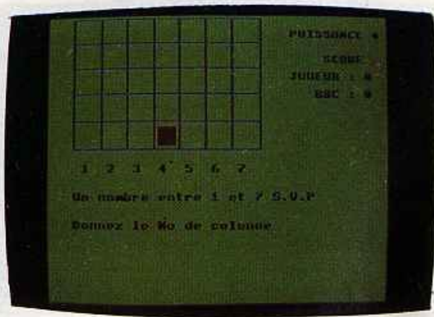
Différentes fonctions gèrent cette haute résolution : « Move » positionne le curseur graphique : « Draw » trace une ligne entre la dernière position du-dit curseur et un point spécifié : « Plot » est très complet et permet de tracer un point ou une droite en coordonnées absolues ou relatives ou un triangle colorié. « Vdu » autorise de nombreuses possibilités, en particulier la définition de caractères et le mélange de texte et de graphique. Il manque malgré tout une instruction, permettant le dessin direct de cercles. Deux instructions sont dévolues au son : « Sound » contrôle trois canaux de notes et un canal de bruit. Pour chaque canal, on peut spécifier, synchronisation, amplitude, fréquence et durée. « Enveloppe » assure le contrôle de l'enveloppe (l'enveloppe est ce qui permet de caractériser le timbre de chaque instrument). Ces deux fonctions, bien que de programmation ardue, autorisent des effets sonores de grande qualité.

La gamme de logiciels commence à être suffisamment étoffée. Elle comprend des jeux de réflexion (*Echecs, Othello*) de simulation (de vol), d'aventures graphiques et conversationnels et toute une gamme de jeux d'arcades. Le *BBC* apparaît finalement comme un micro-ordinateur aux possibilités intéressantes, tant graphiques que sonores.



RADIOSCOPIE
Origine : Grande-Bretagne
Connection TV :
* péritel ou pal antenne UHF
RAM : 32 Ko
Son : oui
Couleur : 8
Joystick : oui (2)
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Ludothèque : ★★★
Prix : 7 500 F environ

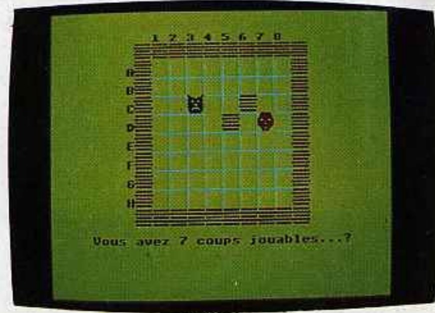




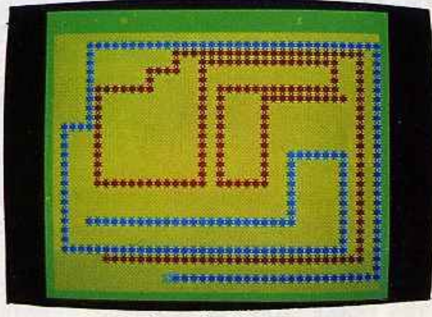
Puissance 4


Mille-pattes


Smokkar



Prison


Les chenilles

ELECTRON
PROGRAMMER, C'EST FACILE



L'*Electron* Acorn, nouveau venu dans le monde de la micro-informatique, est issu d'un modèle beaucoup plus puissant, le *BBC* modèle B, dont il reprend toutes les caractéristiques essentielles du langage basic. En France, le premier modèle de la gamme ne connut pas un vif succès. C'est dommage, car il s'agit d'un micro-ordinateur assez exceptionnel compte tenu de son prix. Cependant, dans le marché aujourd'hui très encombré de l'ordinateur, l'*Electron* conserve toutes ses chances de sortir du rang et de bénéficier des suffrages du public.

A première vue, l'appareil n'a rien d'exceptionnel et pourtant son boîtier crème, recèle d'immenses ressources. Un petit quadrillage façon cahier d'écolier, situé au-dessus du clavier, annonce déjà sa vocation d'initiation à l'informatique. Les branchements sont très simples à réaliser, à condition de posséder un adaptateur secteur. L'image produite avec la prise péritel est excellente. Sachez seulement que, prise péritel et cordon magnéto, ne seront pas livrés avec la machine et devront être facturés en supplément. Quant au chargement des cassettes, il est extrêmement fiable. De nombreuses extensions restent à venir qui transformeront votre *Electron* en un second *BBC*, une chance non ?

Son basic résident, comme sa mémoire vive de 32 Ko, sont identiques au micro-ordinateur *BBC*. Programmer l'*Electron* est un véritable plaisir, car son basic, très rapide, est surtout extrêmement complet et varié. Bien sûr, toutes les fonctions classiques y figurent, auxquelles s'ajoutent de multiples ordres. Par exemple, « Old » permet de récupérer un programme après un « New » accidentel. Côté graphisme, l'utilisateur a le choix entre sept modes différents. Malheureusement, chacun d'eux est plus ou moins gourmand en mémoire vive, entre 8 et 24 Ko. La résolution graphique maximale est de 640 points, mais vous ne disposez que de deux couleurs et vous perdrez 20 Ko RAM. Des petits caractères graphiques peuvent être redéfinis sur une matrice 8 × 8 points. Ils seront particulièrement utiles pour la réalisation de jeux en basic. L'*Electron* possède un petit haut-parleur intégré commandé par un seul canal. Les effets produits ne sont pas exceptionnels, mais animeront vos logiciels. Le manuel d'utilisation est très clair, et plus de la moitié de celui-ci vous enseignera comment utiliser l'assembleur. Il s'agit du premier manuel inclus avec la machine où l'assembleur n'est pas passé sous licence.

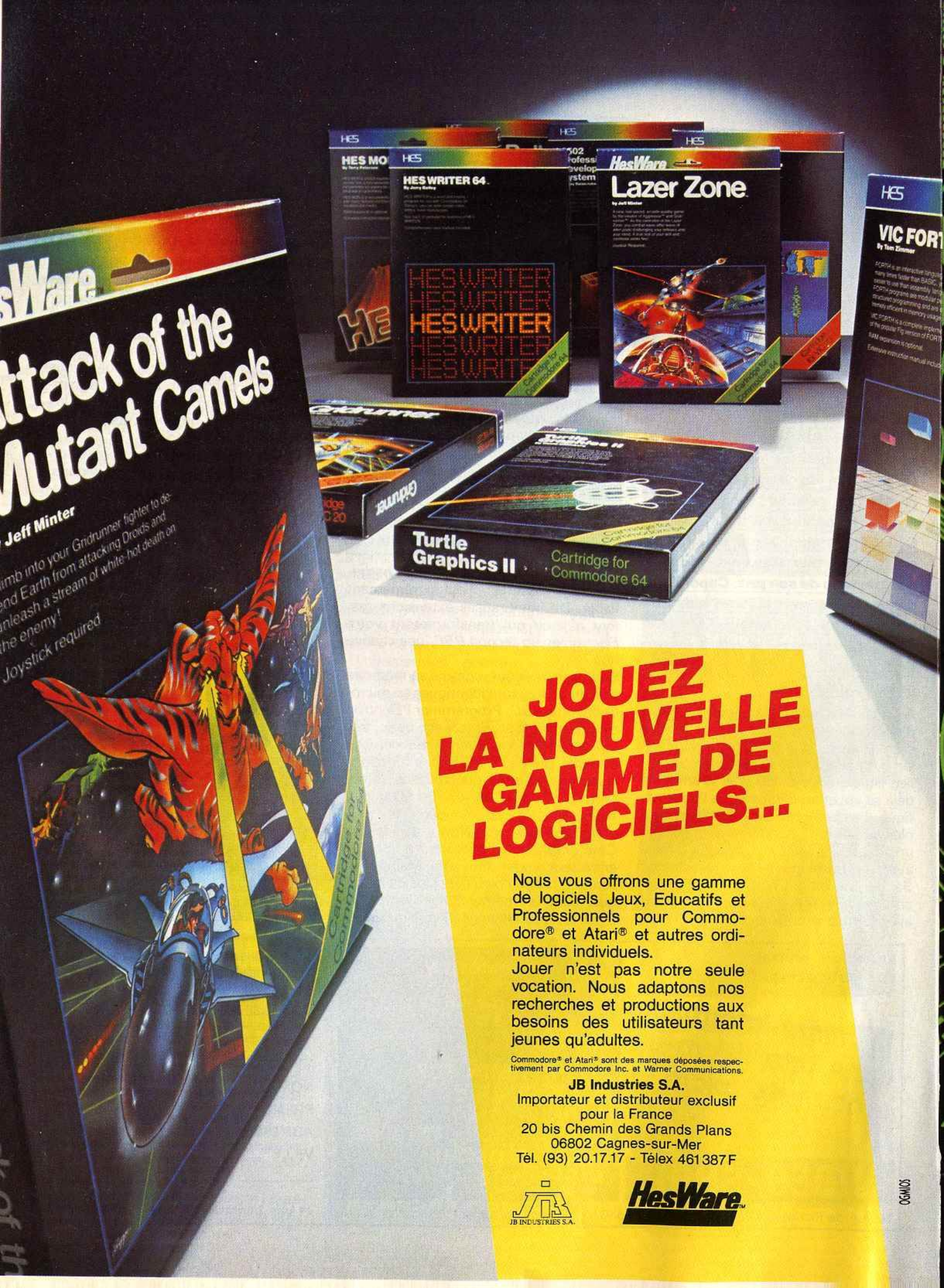
Du fait de sa jeunesse, l'*Electron* ne propose pas encore de logiciels ludiques. Mais rassurez-vous, ils ne vont pas tarder à apparaître sur le marché. Pour les joueurs impatients, certains logiciels du *BBC* modèle B sont compatibles avec l'*Electron* . De là, à connaître le nombre exact de logiciels fonctionnant sur ces deux micro-ordinateurs... Ici, une seule solution pour en avoir le cœur net, essayez l'échange standard, succès non garanti...

Nous avons aimé :
- son puissant basic ;
- sa capacité mémoire vive ;
- ses possibilités graphiques ;
- sa facilité d'utilisation.

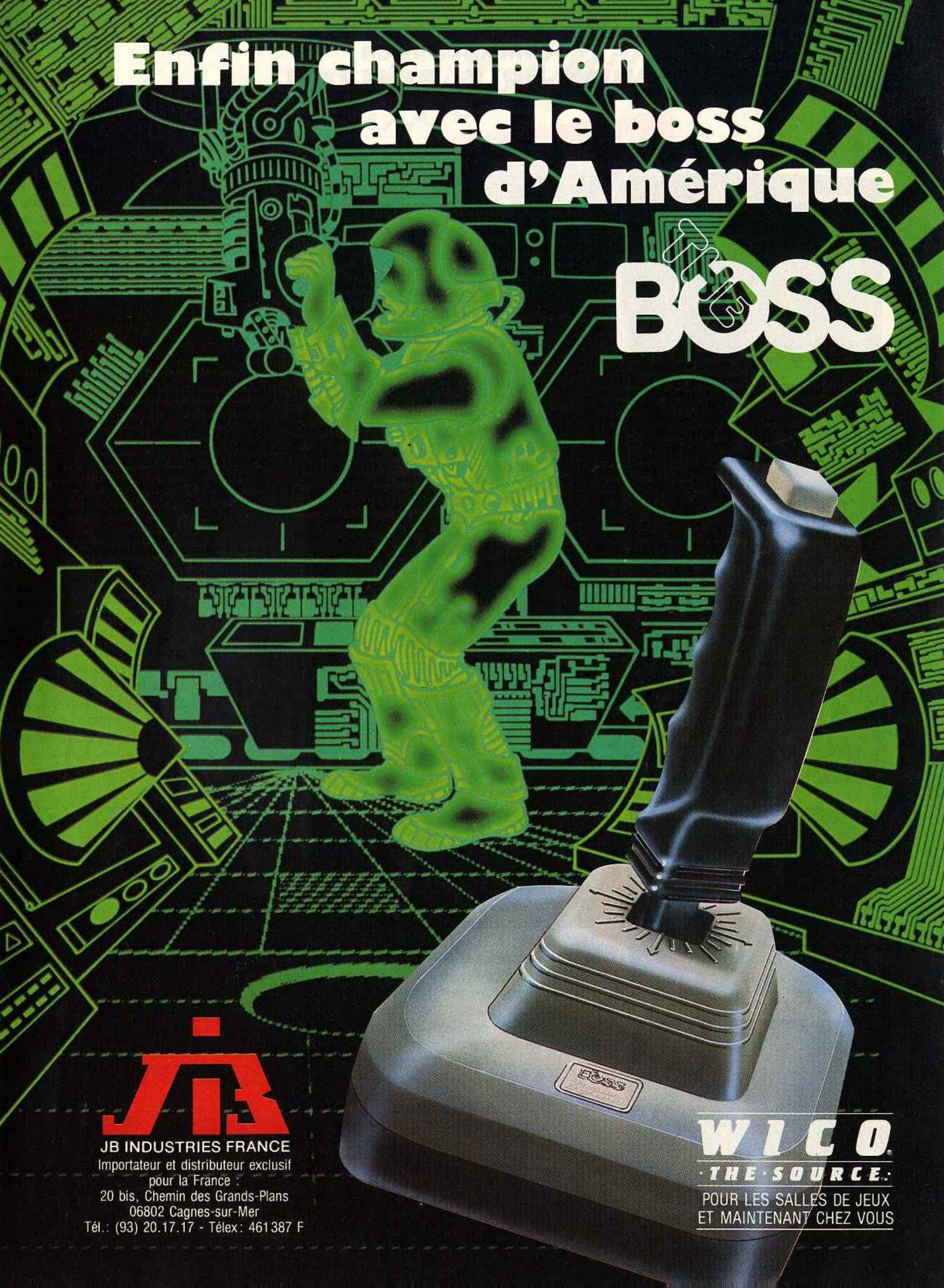
Nous avons regretté :
- la compatibilité incertaine des logiciels du *BBC ;*
- l'absence de cordons magnétophone et prise péritel ;
- la pauvreté des possibilités sonores ;
- les manettes de jeux disponibles qu'avec une extension.

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connection TV :
* péritel
* UHF antenne pal
RAM : 32 Ko
Son : oui
Couleur : 16
Joystick : oui
Entrée cartouche : non
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Ludothèque : ★ ★ ★
Prix : 3 200 F environ



HesWare
Attack of the Mutant Camels
by Jeff Minter
Joystick required
Cartridge for Commodore 64
HES WRITER 64
HESWRITER
Lazer Zone
VIC FORTH
Gridrunner
Turtle Graphics II
Cartridge for Commodore 64
JOUEZ LA NOUVELLE GAMME DE LOGICIELS...
Nous vous offrons une gamme de logiciels Jeux, Educatifs et Professionnels pour Commodore® et Atari® et autres ordinateurs individuels.
Jouer n'est pas notre seule vocation. Nous adaptons nos recherches et productions aux besoins des utilisateurs tant jeunes qu'adultes.
Commodore® et Atari® sont des marques déposées respectivement par Commodore Inc. et Warner Communications.
JB Industries S.A.
Importateur et distributeur exclusif pour la France
20 bis Chemin des Grands Plans
06802 Cagnes-sur-Mer
Tél. (93) 20.17.17 - Télex 461387F
JB INDUSTRIES S.A.
HesWare™
OGMIOS

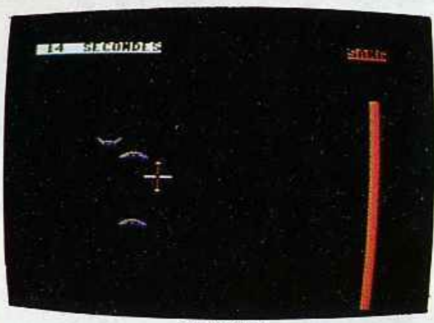


Enfin champion
avec le boss
d'Amérique
THE BOSS
JB
JB INDUSTRIES FRANCE
Importateur et distributeur exclusif
pour la France :
20 bis, Chemin des Grands-Plans
06802 Cagnes-sur-Mer
Tél.: (93) 20.17.17 - Télex: 461 387 F
WICO
THE SOURCE
POUR LES SALLES DE JEUX
ET MAINTENANT CHEZ VOUS

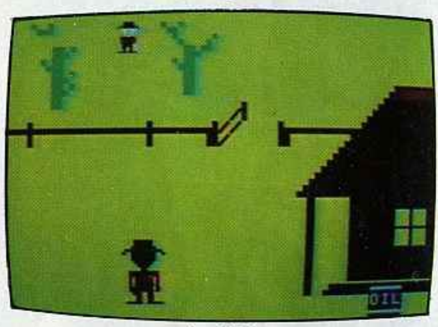
BANC D'ESSAI

COMMODORE 64

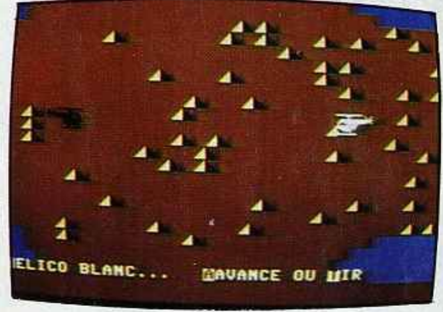
BON PRIX, BON ŒIL



Vampires



Le Kid



Helicruise



Starfall



Shadow

Pas de doute, le *Commodore 64* ne renie pas son lien de parenté avec le *VIC 20*. Même aspect extérieur, même présentation sobre avec ses trois bruns dégradés jusqu'au sépia. Mais qu'on ne s'y trompe pas, le *CBM 64* n'est pas simplement un *VIC 20* « gonflé ». C' est dans sa conception, un nouvel ordinateur.

L'interface Secam incorporée à l'appareil évite de nombreux branchements. On trouve par ailleurs une interface Cgv qui permet d'obtenir une excellente image Secam sur un Commodore Pal. On regrettera en revanche l'alimentation par un bloc secteur extérieur. Un bon point pour le clavier, à 66 touches compactes. Il comprend une série de caractères semi-graphiques et quatre touches programmables de fonctions, surtout utiles pour les jeux. Attention ! Toute interruption du *CBM* est déconseillée sous peine de perdre les programmes. Ne pas hésiter à recourir à des sauvegardes fréquentes.

Nous avons aimé :
- son joystick ;
- sa ludothèque
- son entrée cartouche ;

Nous avons regretté :
- la génération de son et de graphisme par « Poke »
- le manque de fonctions prédéfinies ;

Côté graphisme, le *Commodore 64* offre des qualités exceptionnelles, comparables à celles de certains jeux d'arcades. Le sprite est sa botte secrète. Les sprites — dessins définis par des cases noires ou blanches sur une grille de 21 par 24 cases, chaque case noire correspondant à un point — permettent de générer des graphiques. Ils sont au nombre de 164 et vous pourrez en utiliser 8 à la fois, en les promenant sur l'écran en les faisant apparaître ou disparaître, se traverser les uns les autres. Les créateurs de jeux s'en donneront à cœur joie, à condition d'être courageux : la génération du graphique demande en effet, une quantité impressionnante de « Poke ». Mais quel résultat, avec une haute résolution de 320 × 200 points !

Il en va de même avec la création sonore, peu avare de « Peek ». Mais le résultat est parfait. On peut régler modulation, note, volume et enveloppe, grâce à un véritable synthétiseur à trois voix de huit octaves, et connectable sur une chaîne hi-fi.

Les extensions sont dignes d'un matériel semi-professionnel : lecteur de cassettes, de disquettes, imprimante, crayon optique, et pour le jeu, boutons rotatifs et poignées. Celles-ci sont un peu rigides, mais utilisables par les gauchers. Les jeux disponibles sont nombreux et variés, certains dotés d'un graphisme à faire pâlir d'envie plus d'un concurrent ! On en trouvera des surprenants, comme *World Rise, Motor Mania, Monopoly, Jump Man, Camels* ou *Benjy*. Grâce à un émulateur, les programmes destinés au *VIC 20* sont également utilisables sur le *CBM 64*, ce qui élargit considérablement sa ludothèque.

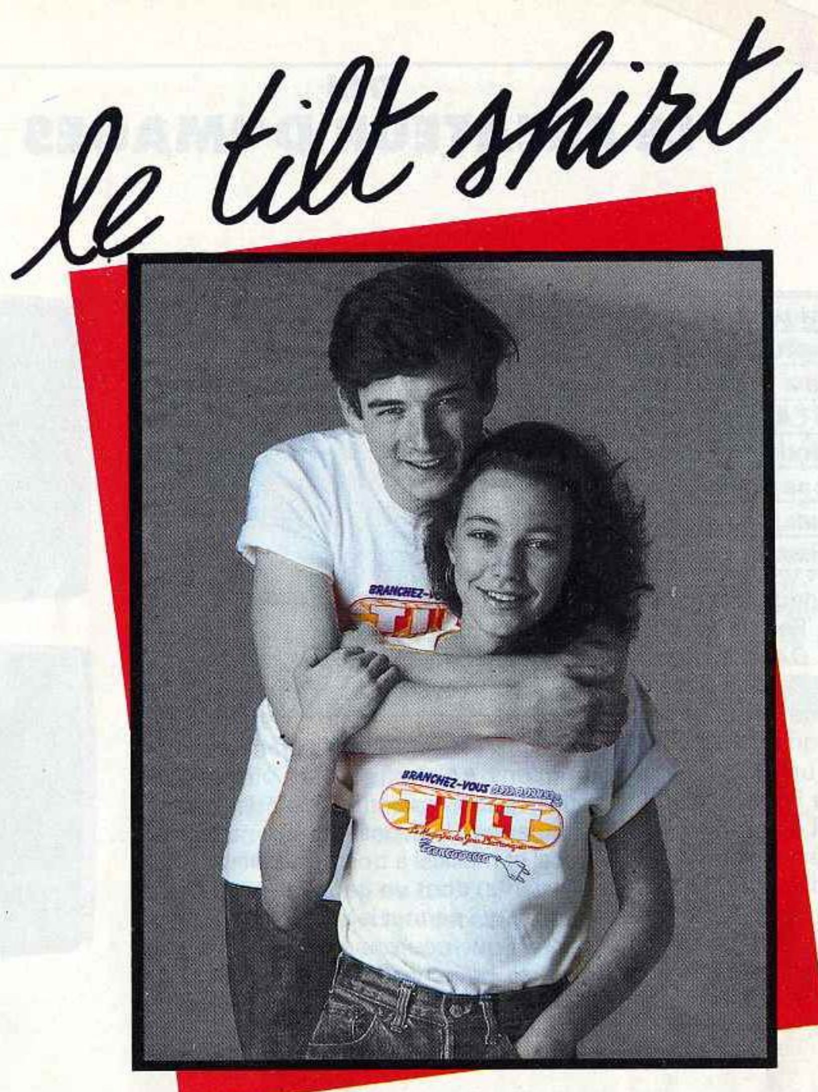
Le *Commodore 64* est un « gros » micro-ordinateur, dont la qualité du graphisme surprendra. En revanche, sa complexité d'utilisation risque de rebuter le programmeur débutant.

RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connection TV :
* péritel
Mémoire vive : 64 K
Couleur : 16
Son : oui
Joystick : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Ludothèque : ★★★★★
Prix : 3 800 F environ (Sécam)



le tilt shirt



Signe de reconnaissance de tous les branchés des jeux électroniques. Voici le TILT-SHIRT.
Soigneusement confectionné en pur coton interlock, c'est un produit "Made in France", il n'est pas en vente dans le commerce, alors commandez-le vite. Prix : 40 F.

BON DE COMMANDE TILT-SHIRT

A remplir et renvoyer accompagné de votre règlement à TILT 2 rue des Italiens 75009 Paris

Taille	Quantité	Prix	Total
36/38	....	....	....
40/42			

Participation aux frais d'envoi + 8,50 F

TOTAL GENERAL ... .

Nom __________

Prénom __________

N° ____ Rue __________

____

Code postal

Ville __________

Ci-joint mon règlement par
☐ Chèque bancaire ☐ C.C.P. à l'ordre de TILT

NOAO

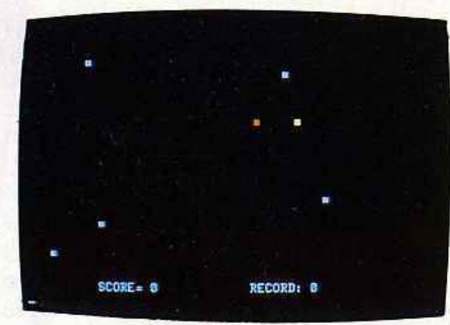
DAI
LE CREATEUR D'IMAGES

DAI. Un drôle de nom pour un ordinateur. Belge de surcroît. Le _DAI_ est un « haut de gamme » tout à fait sérieux, concurrent de l'_Apple II_, mais qui est assez peu répandu en France. Sa couleur blanche et sa finesse, son design original font un peu oublier son encombrement assez important.

Le clavier Qwerty est homogène et permet une frappe idéale. Pas de surprise côté raccordement, le *DAI* fonctionne aussi bien sur téléviseur Pal que Secam, par l'intermédiaire d'une prise péritel. L'image est parfaite. Son microprocesseur *8080* accède à un basic semi-compilé dont la vitesse écrase celle de tous ses concurrents. Le graphisme et le son constituent ses autres points forts. Le *DAI* est un créateur d'images. Le logiciel de création graphique *CLIO* réjouira les programmeurs de jeux. Grâce à ce programme, vous pourrez visualiser vos plus folles idées. Huit modes graphiques sont possibles avec, en très haute résolution (accessible par logiciel) 244 × 528 points, et 16 couleurs. En version de base, il offre déjà une définition de 336 × 256 points. Le changement des couleurs est instantané, grâce aux instructions « Colorg » et « Colort ». Ses qualités sonores sont également impressionnantes. Il dispose d'un synthétiseur vocal et musical à trois générateurs indépendants, dont un générateur de bruits blancs, qui permet la production d'ultrasons. Pour couronner le tout, le *DAI* peut se brancher sur une chaîne hi-fi. Côté extension, tout est là. Lecteur de

Nous avons aimé :
- ses qualités graphiques et sonores ;
- sa fiabilité ;
- son programme *CLIO ;*

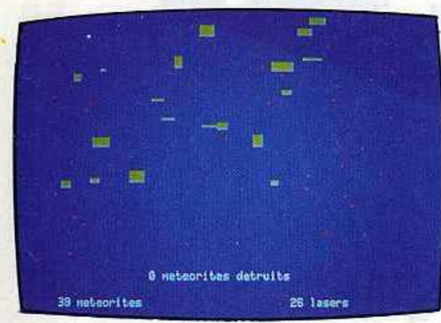
Nous avons regretté :
- son encombrement ;
- son joystick trop sensible.



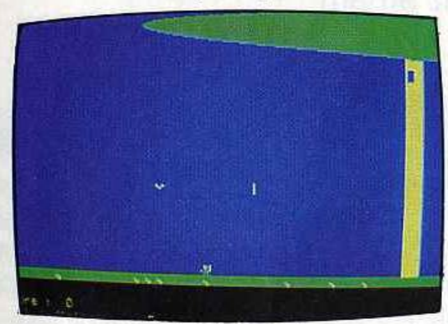
S.O.S.

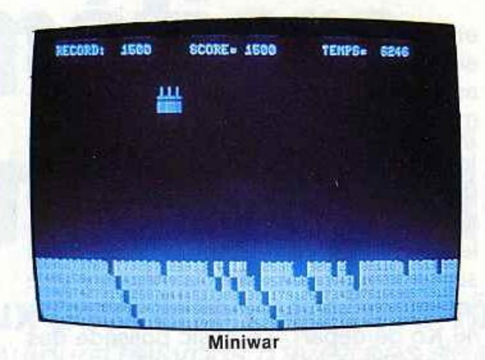


Saut en longueur



Intergalactique


Le pigeon agile



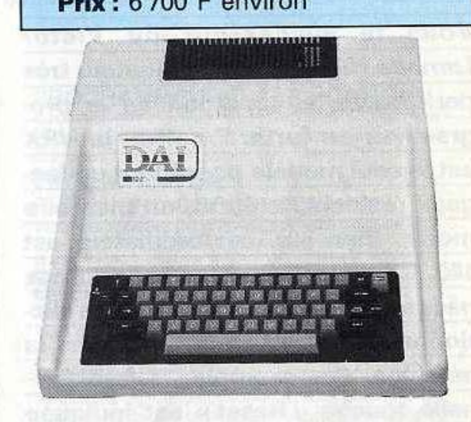
Miniwar

cassettes digitales à haute vitesse *(Memocom),* lecteur de cassettes traditionnel, de disquette. Deux sortes de manettes sont disponibles : des joysticks classiques et des joysticks à trois dimensions, utilisés avec le programme *CLIO.* Leur maniement demande une certaine expérience.

Le *DAI* dispose de plus de 700 logiciels. Cette ludothèque est en constante progression, à la fois quantitative et qualitative. Il pourrait bien nous réserver d'autres surprises agréables.

RADIOSCOPIE

Origine : Belgique
Connection TV : péritel
Mémoire vive : 48 K
Couleur : 16
Son : oui
Joystick : oui, 2 modèles
Entrée cartouche : non
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Ludothèque : ★ ★ ★
Prix : 6 700 F environ



HECTOR HRX
EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE



Voici le successeur du *Victor Lambda HR,* un micro-ordinateur très performant, à condition de le programmer en forth. En effet, le *HRX* est le seul modèle possédant un langage résident, le forth, en mémoire morte. Bien sûr, cet ordinateur est 100 % français, il ne sera donc pas nécessaire d'avoir recours à un dictionnaire anglais pour utiliser la machine. Par exemple, la traditionnelle touche « Reset » est indiquée par « Remise à zéro ». Il offre une ludothèque complète qui devrait encore se développer.

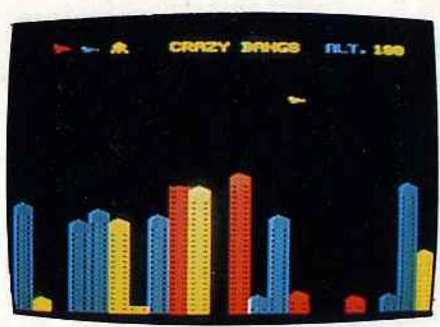
RADIOSCOPIE
Origine : France
Connection TV : péritel
RAM : basic 18 Ko
Son : oui
Couleur : 8
Joystick : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquette : oui
Ludothèque : ★ ★ ★ ★
Prix : 4 950 F environ

L'*Hector HRX* possède l'un des meilleurs claviers que nous ayons pu rencontrer à ce jour. Grâce à l'interface Sécam intégrée et la prise péritélévision, l'image produite est irréprochable. Pour faire fonctionner le *HRX,* seules, deux prises doivent être connectées : alimentation et péritel. Pour les impatients, Hector proposera des logiciels en « Rom-pack » (c'est-à-dire en cartouche). Deux manettes de jeux un peu particulières peuvent se connecter au *HRX.* Elles sont sensibles et réagissent à chaque impulsion, mais s'utilisent à la fois comme manettes et manche à balai. Chacune d'elles dispose des trois fonctions : manche, tir et potentiomètre. L'ordinateur comporte aussi un lecteur de cassettes intégré, qui assure une grande fiabilité de chargement.

L'*Hector HRX* possède un langage résident superpuissant, le forth, dix fois plus rapide que le basic. Dans le commerce, le basic III est disponible sur cassette ou sur carte mémoire. Mais la mémoire vive utilisable n'est que de 12 kilo-octets sur 48 Ko de départ. Le basic possède des logiciels intégrés pour la réalisation de graphismes (lignes, cercles) et il est possible de peindre des surfaces déterminées. Vous disposez de quinze couleurs et d'une réalisation 243 × 231 points. Mais vous pourrez également afficher quatre couleurs simultanément, sans problème d'interférence, ou redéfinir des caractères graphiques en haute résolution sur une matrice 5 × 9 ou 8 × 8 points, de les animer grâce à l'instruction « Scrolling » qui permet de les déplacer dans toutes les directions. Pour créer un caractère, il faut utiliser l'instruction « Poke ».
L'*Hector HRX* possède également un générateur de sons. Mais, là, il faut encore utiliser l'instruction « Poke » si vous voulez obtenir des bruits divers (chute d'eau, rayon laser, explosion). Pour les amateurs de jeux, le *HRX* possède la commande « Joy » pour diriger divers graphismes avec une manette de jeux.
Les anciens logiciels Victor Lambda fonctionnent sur les nouveaux micro-ordinateurs *Hector,* rien d'étonnant car entre ces deux marques, seul le nom diffère. Il s'agit malheureusement, d'une ludothèque en basse résolution avec des graphismes assez grossiers. Mais ces logiciels ont tous un atout incontesté, ils sont entièrement français.

Nous avons aimé :
- son puissant langage forth ;
- ses manettes de jeux ;
- la fiabilité du lecteur de cassettes ;
- les possibilités graphiques.

Nous avons regretté :
- son rapport qualité-prix ;
- la mémoire vive en basic III trop faible ;
- l'utilisation fréquente de l'instruction « Poke » ;
- son manuel presque inexistant en basic III.



Crazy bangs



Anglomanie



La pétanque


Alphabétophage



La chenille

Choisissez une carrière d'avenir.

10 métiers informatiques

l'un d'eux peut être demain le vôtre...

... même si aujourd'hui vous n'avez pas de diplôme.

Choisissez vite!

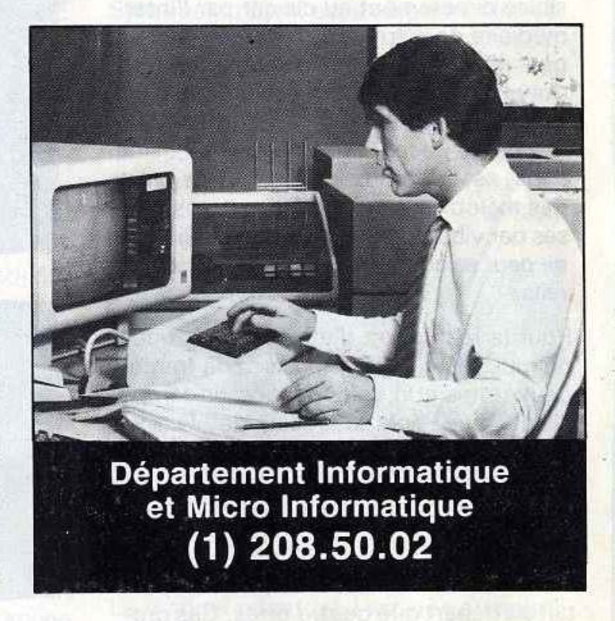
Vous pouvez commencer vos études à tout moment, sans interrompre vos activités professionnelles actuelles.

Comment apprendre rapidement et facilement un «métier du XXI[e] siècle? Devenir informaticien en 1983, c'est choisir une carrière d'avenir, avec l'assurance de trouver immédiatement de nombreux débouchés, et des perspectives d'autant plus intéressantes que la place de l'ordinateur ne cesse de s'accroître dans tous les domaines: économique, social, administratif, etc.

Quel que soit votre niveau de formation (et même si vous n'avez pas de diplôme), Educatel se charge de vous apprendre en quelques mois par les moyens les plus modernes, et avec un enseignement personnalisé à votre cas, le métier informatique qui vous convient le mieux.

A la fin de votre formation Educatel, vous recevrez un certificat que savent apprécier les employeurs et nous appuierons votre candidature.

Demandez, sans aucun engagement de votre part, notre documentation gratuite en nous renvoyant le bon ci-dessous ou en nous téléphonant au (1) 208.50.02 .



Département Informatique et Micro Informatique (1) 208.50.02

ANALYSTE
A un niveau intermédiaire entre l'utilisateur et l'application informatique, vous concevez l'application et formalisez la solution qui sera ensuite confiée aux programmeurs (niveau d'accès: BAC + 2).

ANALYSTE PROGRAMMEUR
Vous êtes la charnière entre la conception du projet et sa réalisation, vous adaptez chaque programme en fonction de la demande de l'utilisateur (niveau d'accès: BAC).

PROGRAMMEUR D'APPLICATION
Vous travaillez en collaboration avec l'analyste, testez et mettez au point les programmes (niveau d'accès: 2[e] - 1[re]).

PROGRAMMEUR SUR MICRO-ORDINATEUR
Vous maîtrisez la programmation sur micro-ordinateur et le langage BASIC (niveau d'accès: 3[e] ou B.E.P.C.).

OPERATEUR SUR ORDINATEUR
Vous assurerez principalement les différentes manipulations nécessaires au fonctionnement de l'ordinateur (niveau d'accès: 3[e] - B.E.P.C.).

PUPITREUR
Vous avez un rôle de dialogue avec la machine. Le pupitreur effectue la mise en route, la conduite et la surveillance des installations de traitement informatique (niveau d'accès: 3[e] ou 4[e]).

OPERATRICE DE SAISIE
Votre travail consiste à saisir des informations en langage compréhensible pour l'ordinateur. (Accessible à tous).

PRATIQUE DES MICRO-ORDINATEURS
Pour acquérir très rapidement les connaissances nécessaires pour mettre en œuvre et utiliser un micro-ordinateur. (Accessible à tous).

INITIATION A L'INFORMATIQUE
L'informatique fait maintenant partie de notre univers quotidien. En quelques mois apprenez l'essentiel sur cette technique. (Accessible à tous).

B.T.S. SERVICES INFORMATIQUES
Préparation à l'examen officiel
(Niveau d'accès: Baccalauréat)

Si vous êtes salarié, votre étude peut être prise en charge par votre employeur (loi du 16.7.1971 sur la formation continue).
Dossier sur demande pour les entreprises.

POSSIBILITE DE COMMENCER VOS ETUDES A TOUT MOMENT DE L'ANNEE

On embauche
des milliers d'informaticiens

Les chiffres de l'ANPE le prouvent: actuellement plus de la moitié des postes proposés par les employeurs à des informaticiens (programmeur, opérateur sur ordinateur, etc.) ne sont pas pourvus, faute de candidats en nombre suffisant. Et les spécialistes du Plan lancent un cri d'alarme: la France a besoin très rapidement de 100.000 nouveaux informaticiens. Découvrez vite comment devenir réellement l'un de ces «techniciens de l'avenir»!

Educatel

G.I.E. Unieco Formation
Groupement d'écoles spécialisées.
Etablissement privé d'enseignement par correspondance soumis au contrôle pédagogique de l'Etat.

BON pour une documentation détaillée sur 10 métiers de l'informatique

OUI, je désire recevoir gratuitement (et sans aucun engagement) une documentation détaillée sur la formation EDUCATEL d'enseignement personnalisé des 10 métiers informatiques.
J'y trouverai pour chaque métier préparé le plan de formation complet, son niveau d'accès, le programme des travaux pratiques, sa durée et son prix.
Si je le désire, une orientation et des conseils personnels me seront fournis gratuitement.
Je peux également téléphoner à EDUCATEL au (1) 208.50.02 (demander Madame LAMY).

TIT 005

NOM ________ Prénom ________
Adresse ________
Code postal ______ Ville ________
Téléphone (facultatif) ________ Age ______
Travaillez-vous? OUI ☐ NON ☐ Niveau d'études ________

Précisez le métier qui vous intéresse: ....

EDUCATEL G.I.E. Unieco Formation
3000 X - 76025 ROUEN CEDEX
Pour Canada, Suisse, Belgique: 49, rue des Augustins - 4000 Liège
Pour TOM-DOM et Afrique: documentation spéciale par avion.

ou téléphonez à Paris (demandez Madame LAMY) (1) 208.50.02



LASER 200
UNE GENERATION PROLIFIQUE

Le *Laser 200*, apparu sur le marché au mois de novembre 1983 annonce une nouvelle génération d'ordinateurs, à la fois tournés vers le jeu et l'initiation informatique. En effet, il sera bientôt suivi par le *Laser 300* et le *Laser 500*, tous deux d'une mémoire de 18 Ko et enfin du *Laser 3000*, un micro aux capacités semi-professionnelles annoncé compatible avec *l'Apple II* et *l'IBM PC* et pour moins de 6 000 F.

Le *Laser 200* comporte une interface Secam intégrée, et la connection au téléviseur peut être réalisée par la prise antenne UHF. Il est livré avec un câble vidéo pour l'utilisation d'un moniteur, l'image ainsi produite est de bien meilleure qualité. Son boîtier est très sobre, blanc avec des touches ocre-jaune. De nombreuses extensions peuvent être connectées : module mémoire vive 16 et 64 Ko, manettes de jeux, imprimante quatre couleurs, interface centronics et crayon lumineux. Le *Laser 200* se programme en basic microsoft, le langage informatique le plus répandu au monde.

Nous avons aimé :
- l'extension joystick programmable ;
- le clavier facile à utiliser ;
- la gestion des couleurs ;
- son rapport qualité-prix.

Nous avons regretté :
- la « moyenne » résolution d'écran ;
- la faible mémoire vive ;
- l'absence d'initiation au langage machine dans le manuel ;
- le changement des logiciels sur cassette, parfois difficile.



Les 4 Ko de base deviennent rapidement insuffisants pour la réalisation de logiciels ludiques, l'extension 26 Ko est alors nécessaire. Son basic est assez classique, mais l'éditeur de textes, complet et maniable, facilitera le travail des néophites. Le *Laser 200* ne possède pas une véritable haute résolution, mais une « moyenne » résolution de 128 × 64 points et huit couleurs — moins une lorsqu'on passe du mode 0 (texte) au mode 1 (graphique). — En restant en mode texte, vous pourrez utiliser l'un des seize caractères semi-graphiques, accessibles directement au clavier par l'intermédiaire de la touche « Shift ». Avec un peu d'astuce, les réalisations ludiques donnent des résultats étonnants, ceci grâce à la grande rapidité du basic utilisé par le *Laser 200.* Un générateur de sons, assez sommaire, permet de créer des mélodies. La qualité des notes émises par vibration de lamelles métalliques, ne peut se comparer avec d'autres appareils.

Pour la réalisation d'effets acoustiques ou musicaux, vous disposerez de trente-deux notes et d'une variation de temps allant d'un tiers de seconde à trois secondes. Les manettes de jeux peuvent être commandées dans un logiciel de votre composition, en langage basic ou assembleur.

La ludothèque du *Laser 200* ne comportait au départ que quatre titres. Ces premiers logiciels, d'une forte dominante verte à l'écran, occasionnaient une rapide fatigue visuelle. Des défauts de jeunesse sans doute. Aujourd'hui, nous comptons plus de cinquante logiciels de jeux. 79 F.

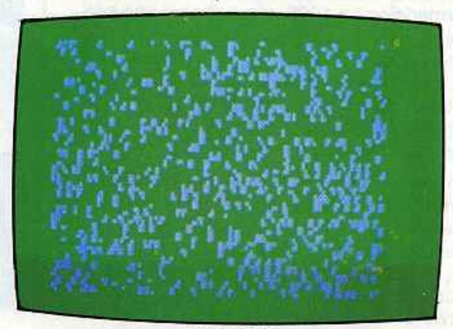
RADIOSCOPIE
Origine : Hong-Kong
Connection TV :
* moniteur
* UHF antenne Sécam
* péritel
RAM : 4 Ko
Son : oui
Couleur : 9
Joystick : oui, 2, avec extension
Entrée cartouche : non
Crayon optique : oui
Disquette : à venir
Ludothèque : ★★★★
Prix : 1 490 F environ

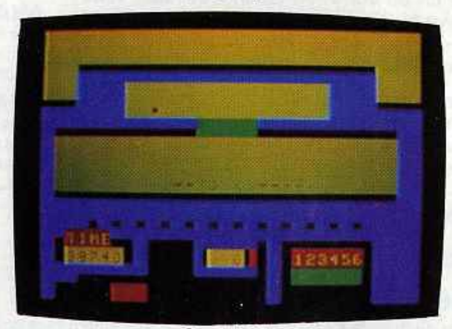


Tchouka

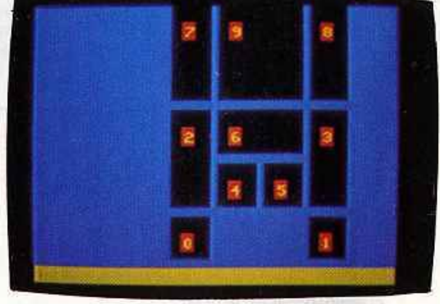


Squash


Le phoque



Car Fight


L'âne rouge

LYNX
TOUTES GRIFFES DEHORS



Le *Lynx*, c'est un félin aux yeux perçants. C'est aussi un micro-ordinateur familial, bien décidé à ne pas se laisser faire dans la jungle du marché de l'informatique. Toutes griffes dehors, il vient d'une ville de tradition : Cambridge, Angleterre.

Le *Lynx* est fabriqué par une société indépendante, Computers Limited. De son lieu de naissance, il garde la sobriété de son aspect extérieur. De couleur grise, le boîtier est fonctionnel. Sa taille est comparable à celle d'un *VIC 20*. Détail pratique : ne pas oublier de coller les patins de protection sous l'alimentation sous risque d'échauffement. Tous les raccords sont fournis, et les interfaces communication et imprimantes sont incorporées au système initial. L'ensemble des connections s'effectue sur la face arrière. Le cordon péritélévision — un peu court — permet d'obtenir une image parfaitement stable, aux couleurs saturées.

Le clavier Qwerty, de type machine à écrire, possède 57 touches répétitives. La frappe est agréable. L'écran possède une bonne définition de 248 × 256 points en version de base 48 K, et 248 × 512 en version 128 K.

Les mots clés, en nombre limité, peuvent être entrés en appuyant simultanément sur « Esc » et une lettre. Le *Lynx* possède un excellent basic, qui reprend la structure du langage pascal. Les ordres qui gèrent la haute définition sont assez complets : « Move » déplace le curseur, « Draw » trace une droite, et « Dot » concrétise le point. « Plot » reprend ces fonctions et permet l'utilisation de coordonnées relatives. On peut également mélanger texte et graphique. « Print A » déplace une image de point en point.

Le *Lynx* dispose de huit couleurs. Chaque point peut être colorié indépendamment des autres, et la fonction « Protect » protège une couleur, tout en déplaçant des graphiques en superposition. On peut donc déplacer un mobile sans effacer la couleur de fond.

Si la vue du *Lynx* est exceptionnelle, sa voix, elle, l'est beaucoup moins. Il en est de même pour l'ordinateur du même nom. Ses possibilités sonores ne sont pas très étendues. Autre faiblesse : on ne trouve ni emplacement pour cartouches, ni prises pour poignées de jeu. On doit donc avoir recours à une interface externe (700 F).

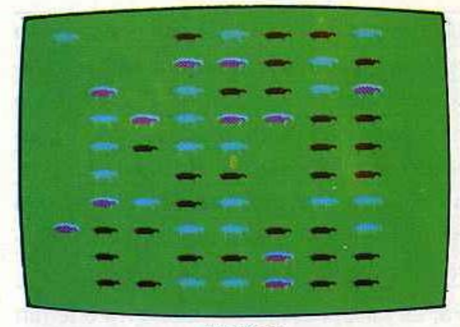
Nous avons aimé :
- son clavier ;
- ses possibilités graphiques ;
- son basic puissant ;
- son rapport qualité-prix.

Nous avons regretté :
- ses capacités sonores peu étendues ;
- l'absence de prise pour poignées de jeu.

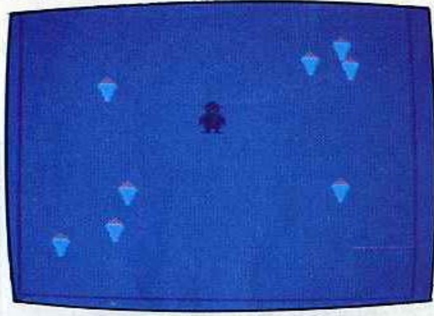
Le manuel quant à lui est très complet, comporte des illustrations originales. La ludothèque du « petit gris » est encore réduite, mais se construit de jour en jour. Elle offre des jeux de réflexion, d'adresse, et même des jeux d'aventures conversationnels de fort bon niveau. Appareil complet, le *Lynx* dispose de grandes possibilités d'extension et s'avère simple d'utilisation. Son basic puissant et la qualité de son graphique sont des arguments de poids sur un marché déjà fort encombré.

RADIOSCOPIE

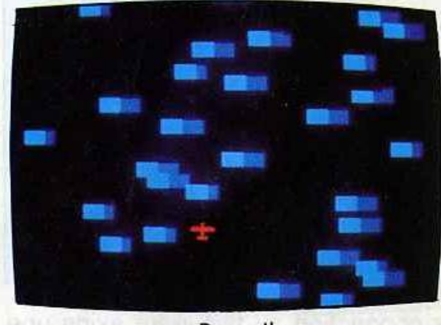
Origine : Grande-Bretagne
Connection TV : péritel
Mémoire vive : 48 K
Couleur : 8
Son : oui
Joystick : non
Entrée cartouche : non
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Ludothèque : ★★★★
Prix : 3 000 F environ



Moutons



Gourmand



Beyrouth



Papillon



Les folles haies

BANC D'ESSAI

ORIC 1
LES BEAUX JOURS

Le succès de l'*Oric 1* — qui justifie son rapport qualité-prix tout à fait remarquable par la version 48 Ko — ne se dément pas et ce, en dépit de l'apparition sur le marché de son successeur, l'*Oric Atmos*. Les deux appareils ne présentent d'ailleurs aucune différence sur le plan technique.

Par sa taille, l'*Oric 1* se situe à mi-chemin entre l'ordinateur de poche et l'ordinateur de table. Son boîtier et son clavier, de couleur sobre, ne permettent pas encore de le distinguer des autres ordinateurs.

Nous avons aimé :
- sa ludothèque importante et variée ;
- son rapport qualité-prix ;
- son basic puissant pour la réalisation de jeux ;
- l'extension pour manette de jeux.

Nous avons regretté :
- sa mise en œuvre trop compliquée ;
- son manuel trop bref ;
- le changement des cassettes, peu fiable ;
- l'éditeur de programmes, incomplet.

La connection au téléviseur exige une certaine habitude, sinon gare aux pannes ! Un détail nous a semblé anormal, l'alimentation péritel extérieure, qui ressemble fort à un bricolage de dernière minute. Le cordon magnétophone se connecte au niveau de l'ordinateur par l'intermédiaire d'une prise DIN. Adieu les fidèles jacks, n'oubliez pas d'en tenir compte pour l'achat d'un magnétophone. L'*Oric 1* possède deux vitesses de lecture et d'enregistrement, malheureusement la plus rapide n'est pas très fiable. Reste la première vitesse, assez lente, mais beaucoup plus sûre.



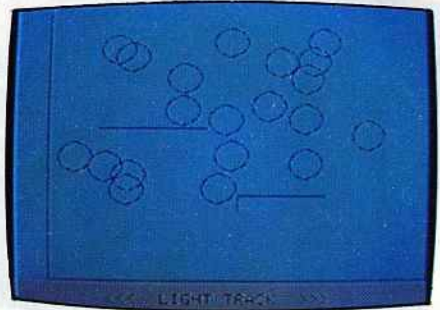
Deux versions 16 ou 48 Ko confèrent à l'*Oric 1*, l'un des meilleurs rapports qualité-prix. Graphisme, couleur et son, tout y est. Son basic microsoft est puissant, mais l'éditeur, incomplet, ne permet pas aux débutants une initiation aisée. Les huit couleurs et la haute résolution, 240 × 200 points, sont très simples à utiliser. L'*Oric 1* ne dispose pas des sprites mais vous pourrez redéfinir des caractères sur une matrice 8 × 8 points. Cela vous permettra de réaliser des jeux avec une animation graphique. Il comporte aussi un générateur musical à trois voix. Pour améliorer la qualité sonore, n'hésitez pas à le connecter à votre chaîne hi-fi, le résultat vous étonnera. « Zap » émet un son d'arme galactique à laser, « Ping » le tintement d'une clochette, « Shoot » la détonation d'un coup de fusil et « Explode » une explosion. Le manuel, trop bref, n'aborde pas toutes les finesses de la programmation, le langage machine, notamment, est passé sous silence. Mais, les possibilités du basic de l'*Oric 1* permettent l'élaboration de jeux assez évolués pour un tel langage.

Avec l'apparition de l'extension joystick, l'*Oric 1* est devenu un ordinateur de jeux à part entière. Sa ludothèque s'est beaucoup étoffée en moins d'un an car, d'une dizaine de logiciels, nous en dénombrons aujourd'hui une centaine. Actuellement, la majorité des jeux proposés par Loriciels-No Man's Land et Dialog informatique, réalisés par des Français fonctionnent sur *Oric 1* et *Atmos*. Leur but ? Proposer sur le marché français et peut-être pour l'exportation des logiciels entièrement « Made in France » pour concurrencer les créations outre-Atlantique. L'*Oric-Atmos*, qui prend aujourd'hui la relève, a de beaux jours devant lui.

RADIOSCOPIE

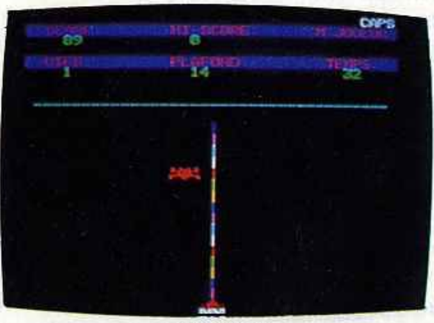
Origine : Grande-Bretagne
Connection TV :
* péritel
* UHF antenne pal

RAM : 16 ou 48 Ko
Son : oui
Couleur : 8
Joystick : avec extension 1
Entrée cartouche : non
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Ludothèque : ★★★★★
Prix : remplacé par l'Atmos, 2 450 F environ


Night Track

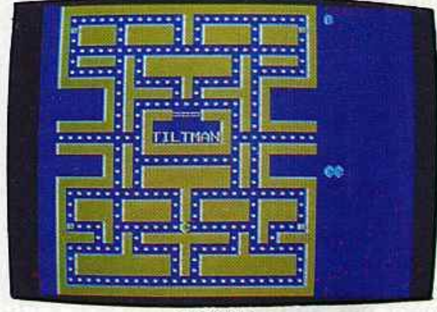


Oric-Briques



Altitude 0


Longchamps



Tiltman

SEGA-YENO SC 3000
CHAPEAU BAS !

Yeno, vous ne connaissez pas encore ? Pourtant, il s'agit du *Sega SC 3000* doté d'un clavier mécanique et d'une mémoire de base beaucoup plus puissante de 32 Ko RAM. Son constructeur, Sega, est un spécialiste de la création de jeux vidéo. C'est pourquoi le *Yeno SC 3000* possède d'excellentes qualités graphiques en haute résolution et une grande facilité d'animation.

Le clavier est extrêmement complet et facilite grandement la saisie des programmes. Sur le côté du boîtier, quatre touches d'édition facilitent la correction des erreurs qui peuvent se glisser dans l'élaboration d'un logiciel. Les connections sont fiables et simples, il suffit d'utiliser la prise péritélévision. Mais attention, car le câble cassette n'est pas fourni avec l'appareil.

Les passionnés de jeux pourront assouvir leur vice, soit à l'aide d'un ou deux joysticks, soit en utilisant les quatre touches d'édition. Mais le *SC 3000* est-il difficile à programmer en basic ? Eh bien oui et non. Si certaines instructions vous facilitent la tâche, en revanche, avec d'autres, vous risquez la crise de nerfs. La mémoire vive utilisable de 16 ou 32 Ko est très correcte, à condition de rester dans des domaines classiques, car il est assez gourmand en octets. Aux côtés des instructions pratiques comme « Bancle » qui trace un cercle, vous pourrez commander une manette de jeux dans vos propres logiciels.

Nous avons aimé :
- son rapport qualité-prix ;
- l'animation graphique en basic (32 sprites) ;
- le manuel français, clair ;
- sa facilité d'utilisation.

Nous avons regretté :
- les manettes de jeux Sega ;
- la programmation de la durée des sons ;
- l'impossibilité de mélanger textes et graphismes en haute résolution ;
- le clavier caoutchouc pour la première version.

Plusieurs instructions vous aideront à concevoir des logiciels de jeux. La plus intéressante étant sans aucun doute « Sprite ». Vous définissez avec « Pat-



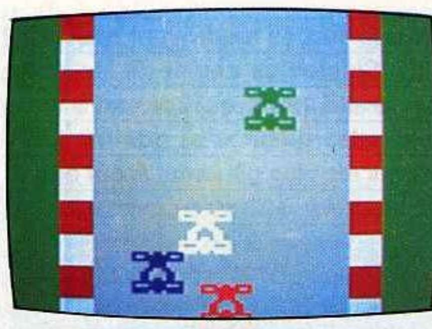
tern » au plus 32 caractères graphiques sur une matrice de 8 × 8 points. Vous pourrez ensuite intervenir sur ces caractères à loisir et ainsi les animer, changer leur taille... Pour obtenir de beaux graphismes, il n'y a pas de secret, il faut un ordinateur avec des qualités artistiques. Le *SC 3000* n'en manque pas, car en plus d'une haute résolution de 256 × 192 points, il dispose de seize couleurs.



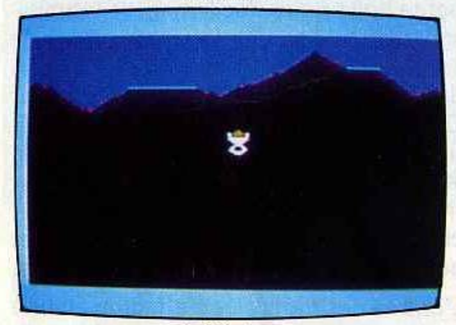
RADIOSCOPIE
Origine : Hong Kong
Connection TV : * péritel
RAM : 16 ou 32 Ko
Son : oui
Couleur : 16
Joystick : oui 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquette : oui
Ludothèque : ★ ★ ★ ★
Prix : 2 200 F environ

La génération de musique est, elle aussi, pleine de surprises. Le *SC 3000* possède un synthétiseur à six canaux, les notes émises s'échelonnant sur quatre octaves. Vous sonoriserez vos logiciels grâce aux instructions « Bip » et « Sound ». Enfin, si la musique sur ordinateur vous attire, le *SC 3000* possède d'excellentes qualités sonores.

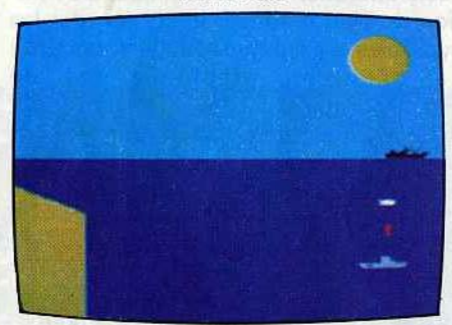
Sega est connu pour ses logiciels d'arcades. Le *SC 3000* ne démentira pas cette solide réputation, car les jeux fonctionnant sur le *Yeno* s'inscrivent parmi les meilleurs actuellement commercialisés sur le marché. Le *Yeno SC 3000* est un micro-ordinateur qui conviendra aux débutants. Son manuel est un peu austère car il présente les instructions basic sans suite logique. Mais, chacune d'elles est accompagnée d'un exemple qui facilitera la compréhension de ce langage. Un coup de chapeau à Sega qui propose un ordinateur avec l'un des meilleurs rapports qualité-prix.



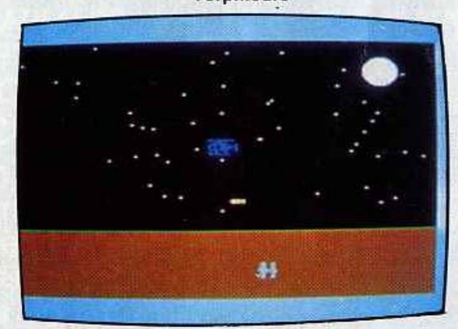
Formule 1



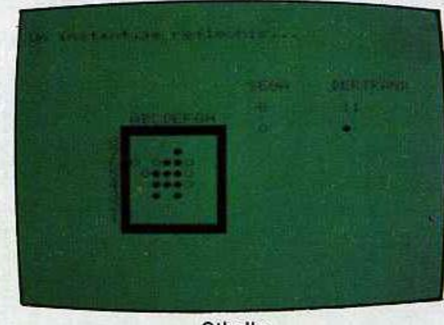
S.O.S. Lune



Torpilleurs



Mission Survie



Othello

BANC D'ESSAI

ZX SPECTRUM
DE L'ETOFFE

Après le succès foudroyant des *ZX 80* et *81,* Sinclair se devait de les doter d'un grand frère, qui conserve leurs principales qualités et gomme leurs défauts les plus gênants. A cet égard, le *Spectrum* est une réussite.

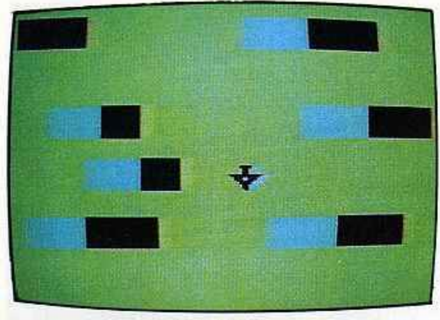
Un peu plus grand que son prédécesseur, le *Spectrum* a une esthétique agréable. Il se présente comme une petite boîte noire, facilement reconnaissable grâce à sa bande aux couleurs de l'arc-en-ciel. Il est livré avec un cordon de raccordement péritel. Son clavier Qwerty, à touches en gomme, est supérieur à celui du *ZX 81,* même si sa mollesse de frappe ne peut lui permettre de rivaliser avec un « vrai » clavier. Les touches sont à répétition automatique et possèdent chacune plusieurs fonctions.

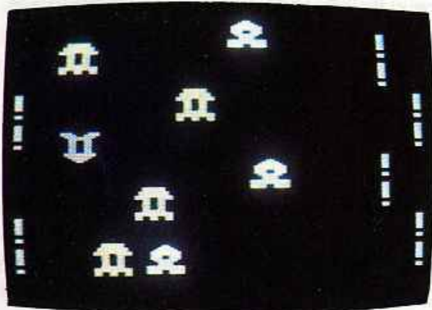
L'entrée des mots clés s'effectue en une seule opération. C'est pratique, à condition de bien maîtriser le clavier, car les symboles sur chaque touche abondent ! La définition graphique est de 176 × 256 points. Huit couleurs sont offertes, qui peuvent clignoter, et sont proposées chacune en deux brillances.

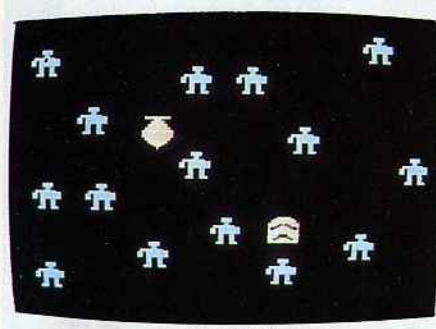
Détail intéressant pour ceux qui ne possèdent qu'un téléviseur noir et blanc : les couleurs se traduisent par une gamme de gris décroissants. Côté graphisme, « Draw » trace une droite ou une courbe entre le dernier point et les coordonnées relatives précisées, « Plot » concrétise le point, et « Circle » dessine un cercle. Ces instructions permettent de travailler facilement avec les graphiques. On regrettera seulement l'absence d'une commande permettant le remplissage d'une figure fermée. Mais on dispose de 16 caractères semi-graphiques et de 21 caractères reprogrammables et mixables en plus du texte et des graphiques. Seuls reproches : la qualité des couleurs n'est pas toujours irréprochable, et chaque carré de 8 × 8, correspondant à un caractère, ne peut contenir que deux couleurs.

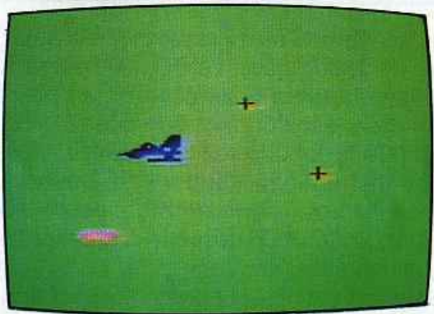
Nous avons aimé :
- son rapport qualité-prix ;
- ses possibilités graphiques ;
- sa ludothèque.

Nous avons regretté :
- l'absence de logement cartouche ;
- son clavier.

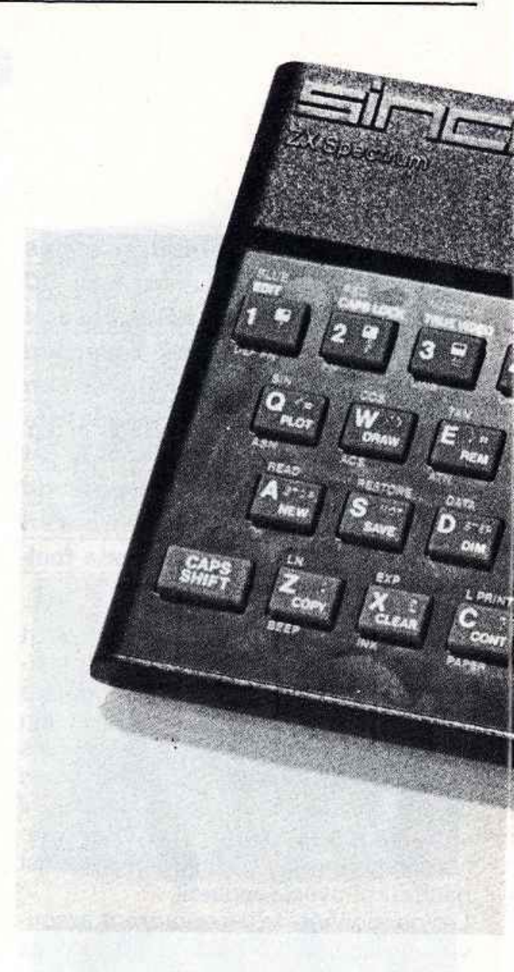

Crashtown


Cars


Hop Hop !


Bomber


Helicos



La voix du *Spectrum* est un peu faible, mais on peut l'amplifier par l'intermédiaire de la prise micro. Elle offre une étendue de 10 octaves, ce qui constitue un record. « Beep » gère les sons et indique durée et hauteur des notes par rapport au do de la clé. Les sons ainsi obtenus, émis par le petit haut parleur incorporé, sont de faible intensité et de qualité moyenne. On peut cependant améliorer le système en branchant un petit amplificateur au téléphone sur la prise « mic ». Le *Spectrum* peut recevoir une extension de mémoire 32 K, imprimante, lecteur de disquettes. Pour la version 16 K : imprimante, lecteur de disquettes type Cyborg ou Sinclair. Dans ce dernier cas, il s'agit d'une bande sans fin. Le modèle n'est pas encore commercialisé en France. L'interface cassette intégrée est fiable, à condition de débrancher les jack « ear » et « mic » à la sauvegarde.

Pour les poignées de jeu il existe deux types d'interface : une simple qui permet de brancher deux manettes ; une autre, plus complète, qui autorise la connection d'une seule manette, mais qui constitue un amplificateur sonore et améliore encore la fiabilité de l'interface cassette.

Les manettes sont des « Quick Shot » — les même que pour le *ZX 81* —, excellentes. La gamme des logiciels de jeux est très étendue et ne cesse de s'étoffer. Elle comprend des jeux de réflexion



(Echecs, Othello, Awari), d'aventures semi-graphiques, de simulation (vol, entreprise pétrolière, commerce, aéroport), d'éducation, et de très nombreux jeux d'action.

RADIOSCOPIE
Origine : Grande-Bretagne
Connection TV : péritel
Mémoire vive : 16 K
Couleurs écran : 8
Son : oui
Joystick : oui
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquette : oui
Ludothèque : ★ ★ ★ ★ ★
Prix : 1 850 F (16 K péritel).

BANC D'ESSAI

APPLE II-IIe

LA ROLLS DES MICROS

Si Apple vient d'annoncer la venue d'un nouvel ordinateur, le *Macintoch*, l'*Apple II*, apparu il y a presque six ans, est encore prêt à faire face à la concurrence sans cesse croissante. L'*Apple II* est sans doute l'ordinateur qui nous a réservé le plus de surprises, autant par le nombre de ses extensions que par la variété de ses jeux.

Il a souvent été présenté comme la « Rolls » des micro-ordinateurs, une chose est sûre, son prix justifie pleinement cette affirmation puisque il vous en coûtera environ 15 000 F pour obtenir l'unité l'unité centrale, le moniteur (écran TV vert et blanc), un lecteur de disquettes et un contrôleur (joystick).

Nous avons aimé :
- sa très vaste ludothèque ;
- ses nombreuses extensions ;
- sa grande fiabilité ;
- la qualité des graphismes.

Nous avons regretté :
- son rapport qualité-prix ;
- ses dimensions ;
- son basic incomplet ;
- listings de jeux pour Apple IIe.

L'*Apple II* possède la plus grande variété et la plus vaste ludothèque existante sur un micro-ordinateur. Les jeux ne sont pas sa vocation première ; programmation et gestion d'entreprise restent, jusqu'à nouvel ordre, ses sports favoris. L'*Apple IIe*, nouvelle version de l'« ancêtre » *Apple II*, possède entre autre, une mémoire vive de 64 Ko. Il se connecte directement sur un moniteur Philips, l'image, bien qu'en vert et blanc, demeure excellente. Une carte, livrée en option et dotée d'une sortie vidéo péritélévision adapte l'*Apple* au système Secam. Elle offre, autre avantage précieux, la très haute résolution de 560 × 192 points. Celle-ci est réservée aux utilisateurs Français, seuls capables d'étendre, avec cette extension, la mémoire vive de leur ordinateur à 128 Ko. En version de base, la haute résolution atteint 280 × 192 points avec six couleurs, ce qui n'est pas si mal.
La nouvelle version de l'*Apple IIe*, dispose aujourd'hui d'un connecteur joystick extérieur. Son clavier gris est dépouillé de toutes les petites touches inutiles, et programmer devient un véritable plaisir. Cet ordinateur est totalement modulable, c'est le système évolutif par excellence.

Dans sa version de base de 64 kilo-octets mémoire vive, l'*Apple II* programme en basic Applesoft. Les habitués constateront que ce langage comporte quelques lacunes. Mais, il est possible de s'offrir le logo, l'assembleur, le pascal, le forth ou le basic évolué. Ne possédant que très peu d'instructions graphiques, l'*Apple II* n'est pas l'outil idéal pour la réalisation de jeux d'action. Mais la création de jeux d'aventures se révèle beaucoup plus facile. Pour réaliser des jeux d'arcades, l'assembleur offre le maximum de garanties. Le mode texte donne accès à 24 lignes de 40 ou 80 caractères. Vous pourrez également composer de petites musiques, mais celles-ci n'ont rien d'exceptionnel. Le point fort de l'*Apple II* est indiscutablement sa bibliothèque de logiciels, développée par un grand nombre de sociétés américaines. Mais, depuis presque un an, des sociétés françaises commercialisent des logiciels en français, presque exclusivement sur disquettes. Seul regret, leur prix qui avoisine les 500 F.





RADIOSCOPIE
Origine : États-Unis
Connection TV :
* moniteur et prise péritel avec extension Sécam
RAM : 48 Ko
Son : oui
Couleur : 16
Joystick : 2
Entrée cartouche : non
Crayon optique : oui
Disquette : oui 2
Ludothèque : ★★★★★★
Prix : 9 950 F environ



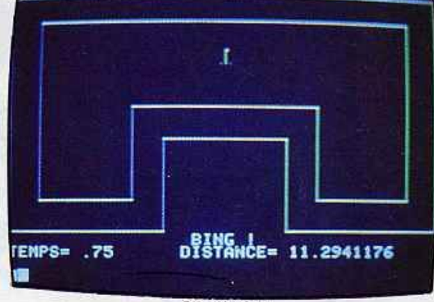
Kamikaze



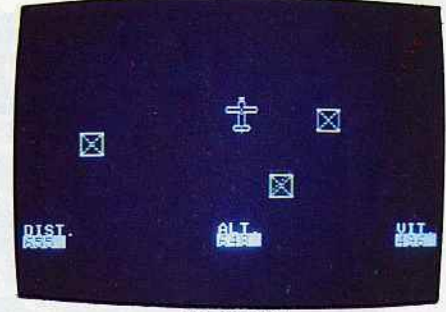
Alcooltest



Alunissage



Stock Car



702 en péril

TI 99/4 A
REGRETS ETERNELS

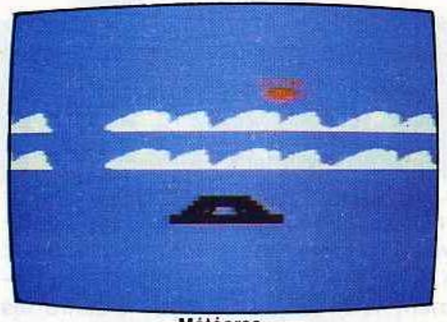
Le *TI 99*, c'est une star hollywoodienne. Apparu en 1980 sur le marché américain, il s'envole rapidement vers la célébrité... Et disparaît en pleine gloire, à la fin de l'année 1983. Regrets éternels... Car Texas Instruments proposait une machine facilement utilisable, aussi bien par les adultes que par les enfants (bravo les manettes !) aussi à l'aise dans le jeu que dans la programmation.

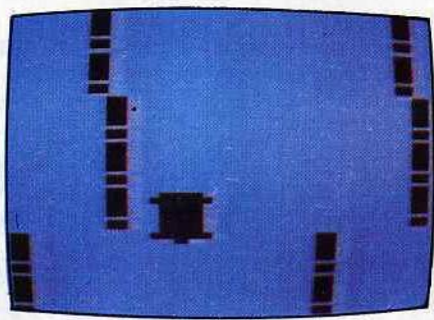
Le clavier de type Qwerty est fonctionnel et efficace, malgré sa petite taille. Il compte 48 touches à répétition automatique, dont 15 de fonctions programmées et 31 programmables avec verrouillage alphabétique minuscules et majuscules. Pas de problème pour brancher la prise péritel, à condition de se rapprocher du téléviseur : le cable est bien court ! L'une des principales qualités du *TI 99* est son générateur de sons : 3 sons simultanés sur 5 octaves. Le générateur de bruits modulables, hertz par hertz — de 20 Hz à 110 Hz - est intégré dans la console. Malgré le tableau de correspondances, la programmation par fréquence est moins agréable que celle réalisée note par note, si l'on veut jouer un air précis.

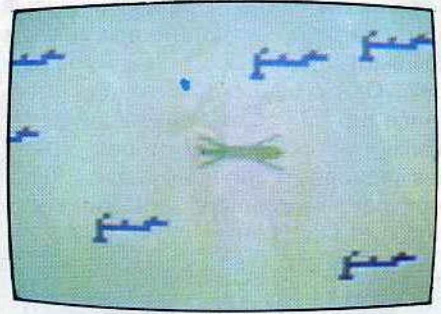
Nous avons aimé :
- son design ;
- ses possibilités sonores ;

Nous avons regretté :
- la suppression du *TI 99* sur le marché ;
- certaines limitations du basic résident ;
- sa difficulté de gestion graphique.

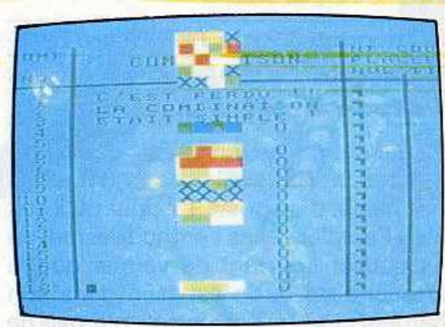
L'image obtenue est de bonne qualité. Le « Ti Basic » — particulier mais pas aussi spécifique qu'on pourrait le penser — constitue le langage résident avec des moyens supplémentaires le basic étendu, l'assembleur, le TI logo et l'UCSD Pascal restent accessibles.
Le graphisme est défini par 192 × 256 points, et l'on dispose d'une palette de 16 couleurs. Celles-ci sont gérées assez facilement par l'instruction « Call Color ». L'image est définie par 24 lignes (c'est peu) et 32 colonnes. L'écran n'est adressable point par point qu'avec certains langages.
De même, la haute définition n'est pas directement accessible sur le basic standard. En revanche, côté extensions, pas de problème : imprimante, extension de mémoire 32 K, modem, lecteur de cassettes, de disquettes, et synthétiseur vocal doté d'une bibliothèque de 300 mots. On peut également enficher des cartouches, en toute sécurité : l'alimentation des circuits correspondants est coupée automatiquement lors de l'engagement d'une cartouche. Après l'enclenchement, ces circuits sont remis sous tension.


Météores

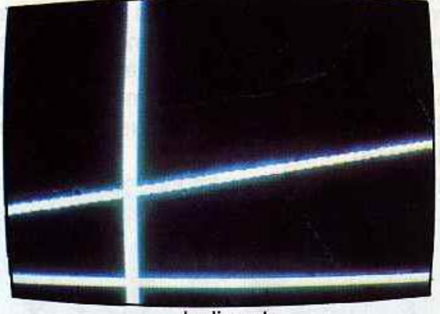

Racing Z


Capricorne Two

Si le *TI 99* n'est plus présent dans les rayons des magasins, pas de problème par contre côté logiciels, au moins pour l'instant. La ludothèque est intéressante et variée. On trouve des programmes sur cassettes, disquettes et modules enfichables, et pour tous les goûts : jeux éducatifs bien construits, jeux d'aventures, de stratégie (Echecs, Othello, Puissance 4), d'adresse, avec des bruitages et des décors réussis. Bien sûr, le *TI 99* a aussi quelques défauts. Les extensions sont chères, le TI Basic est lent et peu puissant et la programmation du graphisme demeure complexe en basic étendu. Enfin et surtout, il faut se rabattre sur le marché de l'occasion pour se procurer un *TI 99*...



Master


Ludicourb

RADIOSCOPIE
Origine : Etats-Unis
Connection TV : péritel
Mémoire vive : 16 K
Son : oui
Couleur : 16
Joystick : oui
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquette : oui
Ludothèque : ★★★★★
Prix : 1 000 F environ*

* D'occasion, l'ensemble complet, entre 1 500 F et 4 500 F « selon inventaire ».



BANC D'ESSAI

TO 7
EN FAMILLE

Un cocorico pour le *TO7*, micro familial français. Il est agréable à l'œil et très facile à mettre en route.

L'alimentation est intégrée, il suffit de brancher le *TO7* sur le secteur et sur la prise péritel d'un poste TV pour qu'il soit prêt à l'emploi. Dans l'enthousiasme, ne pas oublier pourtant de vérifier que la cartouche de basic est bien dans son chargeur. Le *TO7*, en effet, n'a pas de basic résident. Mais celui proposé sur cette fameuse cartouche a été mis au point par Microsoft lui-même, et quelle réussite ! Sa puissance fait presque oublier la faible capacité de mémoire vive de la machine (8 K utilisateur en version de base).

Nous avons aimé :
- son crayon optique ;
- sa présentation ;
- ses capacités graphiques ;

Nous avons regretté :
- son manque de mémoire vive ;
- son clavier ;
- les manettes de jeu peu pratiques ;

A proximité du clavier, un crayon optique vient se cacher dans son logement. Bonne idée, ce crayon. Il permet de « converser » plus facilement avec la machine. Hélas, il faut, pour s'en servir, mettre la luminosité à fond, et bien sûr s'approcher très près de l'écran. Les yeux n'apprécient que modérément cette gymnastique. Si son clavier, reste de glace face à de la confiture-qui-dégouline, les touches, avec leur rebord, ont une fâcheuse tendance à rebondir. Heureusement, ces touches sont auto-répétitives, et leur appui est confirmé par un « bip » sonore, un peu fatigant mais efficace. L'image obtenue sur le téléviseur est stable et les couleurs sont saturées. L'affichage apparaît sur une fenêtre de 25 lignes et 40 colonnes, définie sur 320 × 200 points, ce qui est excellent pour une machine de cette gamme. On peut mélanger facilement texte et graphisme. Les huit couleurs (y compris le noir et le blanc) sont très faciles à gérer et disponibles simultanément sur l'écran, quelle que soit leur proximité.

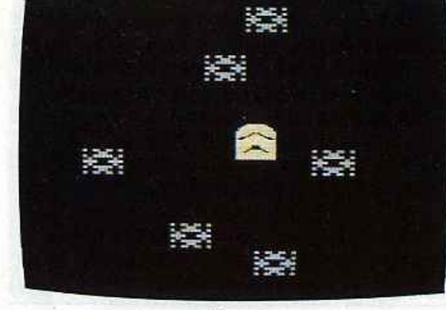
Le *TO7* est doté d'un générateur qui permet la composition musicale sur 5 octaves. Les commandes sont très simples : « Play » permet de programmer facilement la musique. Il suffit d'écrire les notes (do, ré, mi,...) et de préciser attaque, longueur, octave, tempo.

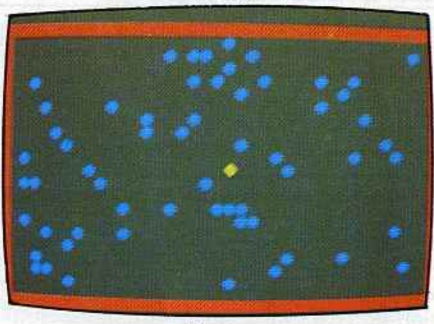
La paire de manettes de jeu n'est pas idéale. Leur tenue n'est pas très adaptée aux mains des enfants, le bouton d'action plutôt mou, tout comme le ressort de rappel du manche, ne facilite pas la tâche des maniaques du joystick. La ludothèque proposée par Vifi-Nathan est de qualité, et s'étoffe de mois en mois. On trouve essentiellement des jeux de réflexion à caractère éducatif. TO Tek, une marque créée par Thomson, prépare des jeux d'arcades très évolués. D'ici la fin de l'année, l'ensemble des éditeurs devraient sortir plusieurs dizaines de logiciels. On ne peut plus dire que l'intendance du *TO7* ne suit pas ! Il aurait été d'ailleurs dommage de ne pas profiter des capacités graphiques de cet ordinateur, par ailleurs intéressant pour l'éducation et l'initiation.

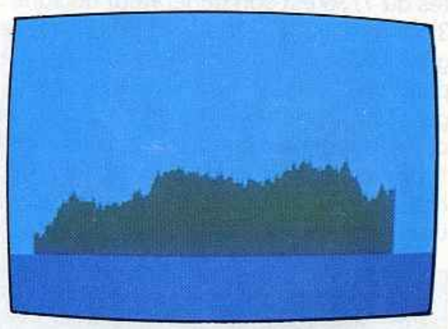
RADIOSCOPIE

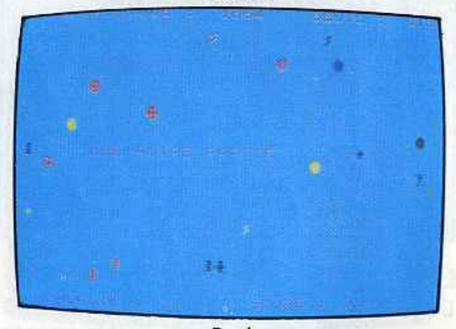
Origine : France
Connection TV :
* péritel
Mémoire vive : 22 K (8 K utilisateur)
Couleur : 8
Son : oui
Joystick : oui
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Ludothèque : ★ ★ ★
Prix : 2 500 F environ + 530 F cart. basic.

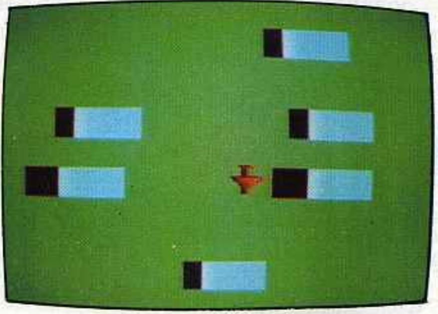



Boopy


Parcours


Nuclear


Duel


Les tours infernales



VIC 20
PROGRAMMÉ POUR JOUER

Le *VIC 20* de Commodore est l'un des premiers micro-ordinateurs à connaître une très grande diffusion. Après presque trois ans de commercialisation, deux millions de *VIC 20* ont été vendus dans le monde. Malgré ce succès, il a été remplacé par un modèle plus performant, le *Commodore 64.* Mais le *VIC 20* garde toujours de nombreux adeptes, pour preuve : le très grand nombre de logiciels ludiques disponibles dans les boutiques spécialisées.

Nous avons aimé :
- son port cartouche ;
- sa ludothèque impressionnante ;
- sa grande fiabilité ;
- le nouveau modèle avec interface Secam intégrée.

Nous avons regretté :
- la faible résolution graphique ;
- son basic un peu particulier ;
- la possibilité de connecter un seul joystick;
- sa faible mémoire vive de base.



L'aspect du Commodore *VIC 20* est très proche du *Commodore 64,* seules leurs couleurs sont différentes. Le *VIC 20* possède un boîtier beige avec un clavier brun compact, dont quatre touches de fonctions sur le côté droit. Après une longue attente, Procep commercialisa son appareil avec un modulateur Sécam, intégré, qui remplaça avantageusement l'interface *PS 2000*, trop coûteuse. Le *VIC 20* peut donc fonctionner sur la piste antenne de n'importe quel téléviseur français. Un petit regret sans gravité : il n'existe qu'un seul connecteur pour joystick et les branchements sont nombreux.

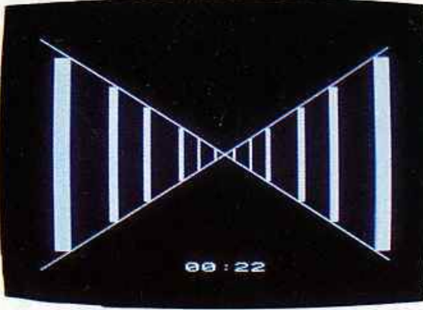
Très rapidement, les 3,5 Ko mémoire vive de base vont devenir insuffisants. Dans ce cas, une seule solution : étendre les capacités du *VIC 20* jusqu'à 16 Ko, grâce à une cartouche d'extension mémoire. Il ne dispose pas de la haute résolution graphique, mais de 23 lignes de 22 caractères. Avec ses 16 couleurs et les caractères semi-graphiques, la création de jeux est tout de même possible. Mais, en utilisant le langage machine par l'intermédiaire des instructions « Peek » et « Poke » vous pourrez redéfinir des caractères, pour cela il faut de bonnes connaissances du basic. Celui du *VIC 20* est assez complet, mais présente quelques particularités d'utilisation. Exemple, il n'est pas possible de commander un joystick à l'intérieur du logiciel sans un super expander de mémoire vive.

Le *VIC 20* possède un générateur de sons (alto, ténor, soprano). Il est ainsi possible de le transformer en orgue électronique. Tous les éléments sont présents pour la réalisation de logiciels ludiques. Le manuel d'emploi l'accompagnant est clair, on y apprend par exemple comment animer des oiseaux sur l'écran. Les notions difficiles sont expliquées par des bulles, façon bande dessinée. Le *VIC 20* est doté aujourd'hui d'une fabuleuse ludothèque. Loriciels et Run Informatique proposent depuis quelques mois des jeux français pour ce micro-ordinateur, une tentative timide, bien accueillie par le public. Ordinateur passionné de programmation, il se transforme, avec une manette de jeux et les cartouches, en véritable console. Malheureusement, Commodore compte bientôt suspendre définitivement la commercialisation du *VIC 20.*

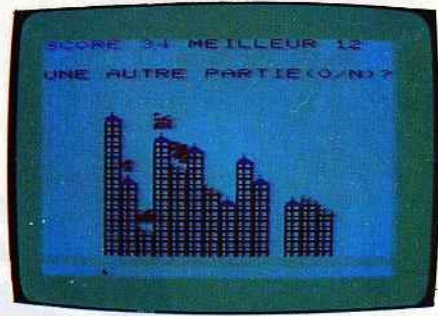
RADIOSCOPIE

Origine : Etats Unis
Connection TV :
* UHF antenne Secam
* UHF antenne pal
* péritel.

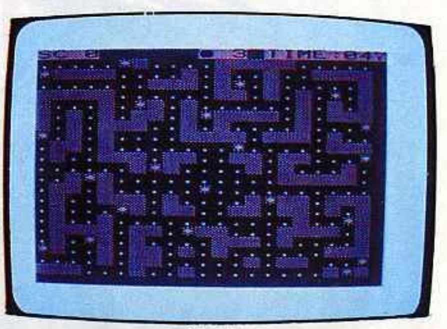
RAM : 3,5 Ko
Son : oui
Couleur : 8
Joystick : 1
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Ludothèque : ★★★★★
Prix : 2 390 F environ

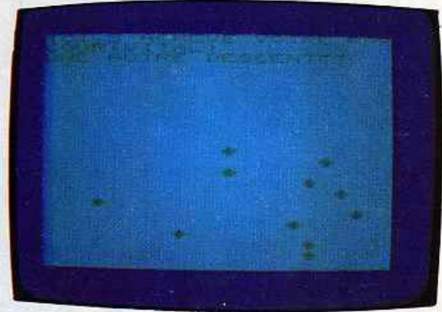


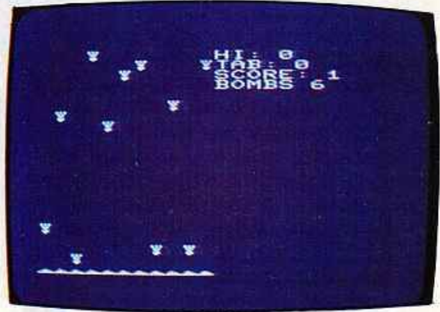
Labyrinthe



Raid sur New York


Globber


Schuss



Laser Omega

ZX 81
LA FOLIE DES GRANDEURS

Doit-on encore présenter le *ZX 81 ?* Il fait déjà figure d'ancêtre, et les méchantes langues pourraient l'affubler de tous les défauts : un clavier qui n'en est pas un, une mémoire vive ridicule (1 K !) en version de base, pas de son, pas de couleur, une image TV de qualité moyenne et une connection sur la prise antenne... Stop ! Arrêtez le massacre !



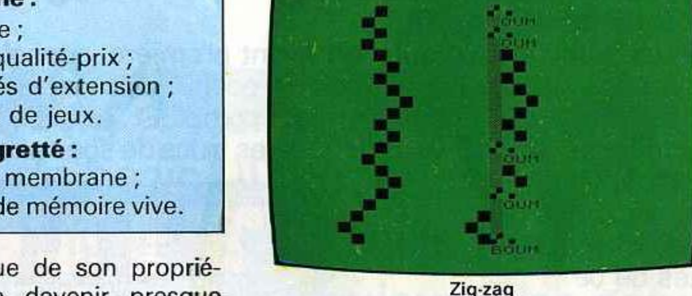
Le *ZX 81,* c'est d'abord une réussite extra-or-di-nai-re : le million d'exemplaires est largement dépassé, dont plus de 110 000 exemplaires vendus en France. C'est, à lui seul, un véritable phénomène de la micro-informatique.
Car le *ZX 81* est un authentique ordinateur au rapport qualité-prix sans concurrence, doté d'une ludothèque convenable et d'énormes possibilités d'extension. Il se transforme à mesure que grandit la maîtrise informatique de son propriétaire, au point de devenir presque méconnaissable, avec un clavier électronique, 48 K RAM, le son, la couleur... La carte sonore, par exemple, donne aux jeux une nouvelle dimension, avec trois voies simultanées programmables sur sept octaves avec contrôle de l'enveloppe. La carte couleur offre une palette de 16 couleurs et permet l'utilisation d'une prise péritel, d'où la facilité de mise en place et la qualité des images.
Les deux manettes de jeu se branchent par l'intermédiaire d'une interface qui contrôle les deux poignées dont la prise en main est excellente. Deux boutons d'action sont disponibles, un sur le haut de la manette, l'autre sur le boitier, qui est, quant à lui, muni de ventouses pour jouer d'une seule main.
Pour profiter des jeux disponibles sur cartouches, il suffit de se procurer une interface, qui offre, en outre, la haute résolution. Rappelons qu'en version de base, le *ZX 81* ne propose qu'une définition graphique de 44 × 64 points, gérables uniquement par « Plot. »

Nous avons aimé :
- sa ludothèque ;
- son rapport qualité-prix ;
- ses possibilités d'extension ;
- ses manettes de jeux.

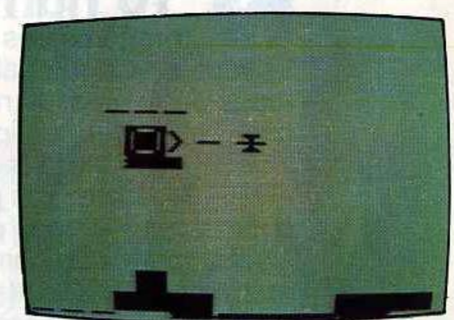
Nous avons regretté :
- son clavier a membrane ;
- son manque de mémoire vive.

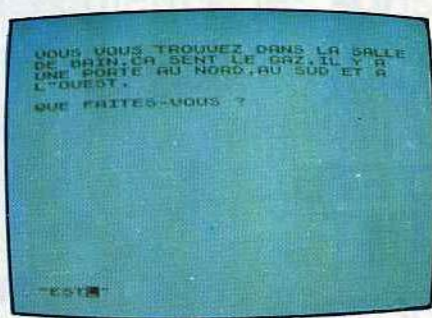
La ludothèque est complète : jeux d'action, jeux d'aventures, wargames, jeux de réflexion, de simulation (vol, escalade). Tous ces jeux nécessitent l'extension de mémoire 16 K.

Pour un prix de base défiant toute concurrence, Sinclair propose un véritable ordinateur. Et, contrairement à la grenouille de la fable, il saura devenir — presque — aussi gros que le bœuf !

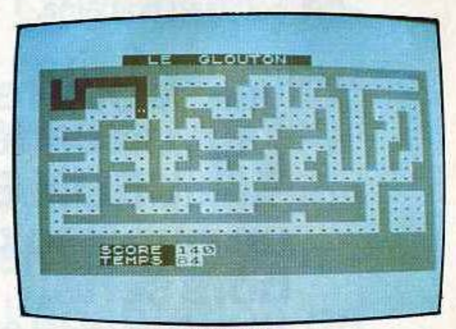


Zig-zag

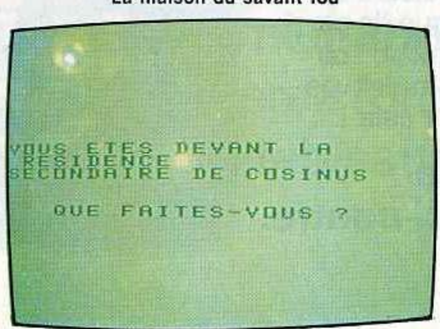

Appontage



La maison du savant fou



Glouton



La résidence secondaire du savant fou

RADIOSCOPIE
Origine : Grande-Bretagne
Connection TV : antenne
Mémoire vive : 1 K
Couleur : non
Son : non
Joystick : oui
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquette : oui
Ludothèque : ★★★★★
Prix : 580 F



35 F d'économie + 1 cadeau

Chaque mois, recevez Tilt chez vous.

1 Vous économiserez 35 F.

En vous abonnant dès aujourd'hui à TILT vous bénéficierez d'une réduction exceptionnelle de 35 F sur votre abonnement d'un an : vous ne règlerez en effet que 130 F pour 10 numéros au lieu de 165 F, prix au numéro. Et puis vous êtes assuré que ce prix ne bougera pas puisqu'il sera payé une fois pour toutes.

2 Vous recevrez TILT, dès parution 10 numéros par an.

Dès que TILT sort de presse, les numéros des abonnés sont expédiés sans délai.

Et vous savez que dans chaque numéro de TILT :

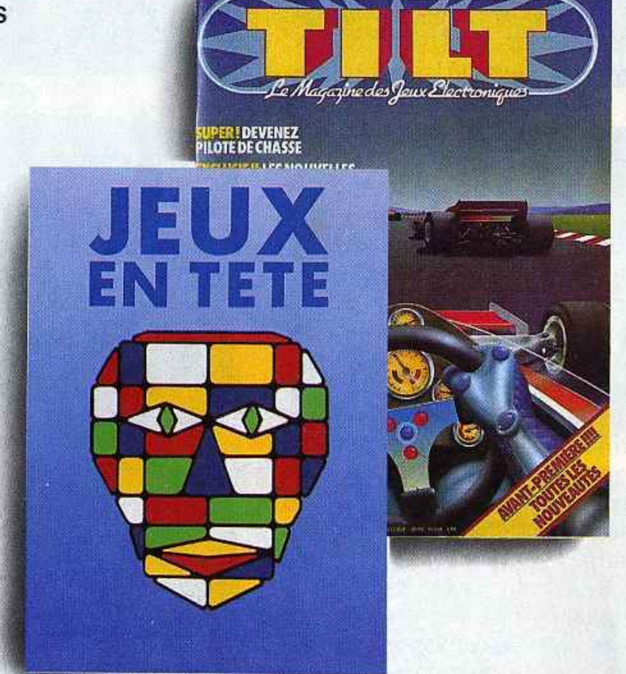
-vous découvrez les nouveaux jeux électroniques en avant première (consoles, micro ordinateurs, flipper, échecs, backgammon, jeux de poche, calculettes).

- Vous choisissez les plus performants grâce à des tests complets et détaillés.
- Vous améliorez vos performances car TILT vous donne des trucs de spécialistes pour devenir un vrai champion.
- Vous mettez au point des jeux inédits qui feront de vous le «spécialiste» qui utilise à fond les possibilités de ce nouveau domaine.

3 Vous revevrez un cadeau : JEUX EN TETE un numéro de TILT hors série.

16 pages de jeux inédits faisant appel, entre autre, à la logique, la patience, la déduction, le calcul, l'observation etc... De quoi stimuler vos cellules grises qui adorent cela !

Aujourd'hui même renvoyez la carte ci-contre.



Parlons Basic

Offrez-vous la possibilité d'adapter des programmes créés pour des ordinateurs différents du vôtre. En effet, certains micro-ordinateurs possèdent des caractéristiques communes. Par exemple, l'instruction « Sprite » se retrouve sur le *Commodore 64,* le *Yeno-Sega SC 3000* et les *Atari 400, 800, 600 XL* et *800 XL.* Les jeux conçus pour ces ordinateurs sont facilement adaptables. Malheureusement, il ne suffit pas de prendre un programme ligne par ligne et de remplacer la syntaxe des ordres de basic. Il faut aussi tenir compte de nombreux autres impératifs, la taille de l'écran en haute résolution, le nombre de couleurs, les sons... Certains micro-ordinateurs possèdent des ordres qui leur sont propres. Il est alors difficile de transcrire un programme d'une machine à l'autre. Ce type d'exercice est facilité si vous maîtrisez parfaitement la programmation de votre ordinateur. Bien sûr, l'adaptation ne semble pas évidente au premier abord, mais, avec de la persévérance, vous trouverez forcément la solution de tous vos problèmes. Les tableaux qui suivent sont là pour vous aider.

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC / ORDINATEURS	Valeur absolue	Cosinus inversé	Opérateur logique et	Codes ASCII du premier caractère	Sinus inversé	Tangente inversée	Lignes : numérotation automatique	Conversion d'un nbre bin. en décimale
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	—	—	—
APPLE II[e]	ABS(x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	ATN (x)	—	—
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	ATN (x)	—	—
ATMOS - ORIC	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	ATN (x)	—	—
COMMODORE 64	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	ATN (x)	—	—
COMMODORE-VIC 20	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	ATN (x)	—	—
DAI	ABS (x)	A COS (x)	x AND y	ASC (x$)	A SIN (x)	ATN (x)	—	—
DRAGON 32/64	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	ATN (x)	—	—
ELECTRON ACORN BBC modèle B	ABS (x)	ACS (x)	x AND y	ASC (x$)	ASN (x)	ATN (x)	AUTO x, y	—
HECTOR HRX - BASIC III	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	ATN (x)	AUTO x, y	—
LASER 200/300 et 500	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	ATN (x)	—	—
LYNX	ABS (x)	AR COS (x)	x AND y	ASC (x$)	ARC SIN (x)	ARC TAN (x)	AUTO x,y	—
ORIC 1	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	ATN (x)	—	—
SINCLAIR - ZX 81	ABS (x)	ACS (x$)	x AND y	—	ASN x)	ATN (x)	—	—
SINCLAIR ZX - SPECTRUM	ABS (x)	ACS (x$)	x AND y	—	ASN (x)	ATN (x)	—	BIN (x)
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	ATN (x)	NUM x, y	—
THOMSON - T07	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	—	AUTO x, y	& B (x)
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	ABS (x)	ACS (x)	x AND y	ASC (x$)	ASN (x)	ATN (x)	AUTO x, y	—

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC / ORDINATEURS	Renvoie à une routine en langage machine	Donne un caractère à partir du code ASCII	Nombre en double précision	Effacement des variables	Chargement d'un logiciel sur cassette	Chargement d'un logiciel sur disquette	Effacement de l'écran	Codes caractères
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	—	? CHR$ (x)	—	CLEAR	CLOAD “ ”	—	CLS	—
APPLE IIe	CAL x	? CHR$ (x)	—	CLEAR	LOAD “ ”	LOAD “ ” RUN “ ”	HOME	—
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	USR	? CHR$ (x)	—	CLR	CLOAD “ ”	CLOAD “ ”	GRAPHICS Ø	—
ATMOS - ORIC	CALL x	? CHR$ (x)	—	CLEAR	CLOAD “ ”	—	CLS	—
COMMODORE 64	SYS x	? CHR$ (x)	—	CLR	LOAD “ ”, 1	LOAD “ ”, 8	CLS	—
COMMODORE-VIC 20	SYS x	? CHR$ (x)	—	CLR	LOAD “ ”, 1	LOAD “ ”, 8	CLS	—
DAI	CALL x, y	? CHR$ (x)	—	CLEAR	LOAD “ ”	LOAD “ ”	CLS	—
DRAGON 32/64	EXEC x	? CHR$ (x)	—	CLEAR x	"CLOAD “ ”	—	CLEAR	—
ELECTRON ACORN BBC modèle B	CALL x, y	? CHR$ (x)	—	CLEAR	LOAD “ ”	LOAD “ ”	CLS CLG	—
HECTOR HRX - BASIC III	USR x,y	? CHR$ (x)	—	CLEAR	LOAD “ ”	LOAD “ ”	CLS	—
LASER 200/300 et 500	USR x, y	? CHR$ (x)	—	CLEAR	CLOAD “ ” CRUN	—	CLS	—
LYNX	CALL x	? CHR$ (x)	—	—	LOAD “ ”	LOAD “ ”	—	—
ORIC 1	CALL x	? CHR$ (x)	—	CLEAR	CLOAD “ ”	—	CLS	—
SINCLAIR - ZX 81	USR x	—	—	CLEAR	LOAD “ ”	—	CLS	CODE (x)
SINCLAIR - ZX SPECTRUM	USR x	—	—	CLEAR	LOAD “ ”	—	CLS	CODES (x)
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	—	? CHR$ (x)	—	—	OLD “ ”	—	CALL CLEAR	-
THOMSON - T07	—	? CHR$ (x)	CDBL (x)	CLEAR	LOAD “ ”	LOAD “ ”	CLS	—
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	CALL	? CHR$ (x)	—	CLEAR	CLOAD “ ”	—	CLEAR	—

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC / ORDINATEURS	Suite d'exécution après stop	Couleur écran	Cosinus	Sauvegarde d'un logiciel sur cassette	Sauvegarde d'un logiciel sur disquette	Variables en fichier	Définition d'une fonction mathématique	Conversion angulaire
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	CONT	CLS x	COS (x)	C SAVE "x"	—	DATA x, y,	—	—
APPLE II[e]	CONT	H COLOR x	COS (x)	C SAVE "x"	SAVE "x"	DATA x, y,	DEF FN x =	—
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	CONT	COLOR x	COS (x)	C SAVE "x"	Save "D:x"	DATA x, y,	—	DEG (x)
ATMOS - ORIC	CONT	INK x	COS (x)	C SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	—
COMMODORE 64	CONT	—	COS (x)	SAVE "x"	SAVE "x", 8	DATA x, y,	DEF FN x =	—
COMMODORE-VIC 20	CONT	—	COS (x)	SAVE "x"	SAVE "x", 8	DATA x, y,	DEF FN x =	—
DAI	CONT	COLOR T x COLOR G x	COS (x)	SAVE "x"	SAVE "x"	DATA x, y,	—	—
DRAGON 32/64	CONT	CLS x COLOR x	COS (x)	C SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	—
ELECTRON ACORN BBC modèle B	—	COLOUR x	COS (x)	SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	DEG (x)
HECTOR HRX - BASIC III	CONT	COLOR x	COS (x)	C SAVE	—	DATA x, y,	DEF FN x =	—
LASER 200/300 et 500	CONT	COLOR x	COS (x)	C SAVE "x"	—	DATA x, y,	—	—
LYNX	CONT	INK x	COS (x)	SAVE "x"	SAVE "x"	DATA x, y,	—	—
ORIC 1	CONT	INK x	COS (x)	C SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	—
SINCLAIR - ZX 81	—	—	COS (x)	SAVE "x"	—	—	—	—
SINCLAIR - ZX SPECTRUM	CONTINUE	INK x	COS (x)	SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	—
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	—	COLOR x, y	COS (x)	SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	—
THOMSON - T07	CONT	COLOR x, y	COS (x)	SAVE "x"	SAVE "x"	DATA x, y,	DEF FN x =	—
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	CONT	COLOR x, y	COS (x)	SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	DEG

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC / ORDINATEURS	Dimensions de tableaux	Fin de programme	Exponentielle	Variable arrondie	Flash écran	Instruction début de boucle	Renvoie sous programme	Renvoie à une ligne de programme
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
APPLE II[e]	DIM x	END	EXP (x)	—	FLASH	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
ATMOS - ORIC	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
COMMODORE 64	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
COMMODORE-VIC 20	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
DAI	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
DRAGON 32/64	DIM x	END	EXP (x)	FIX (x)	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
ELECTRON ACORN BBC modèle B	DIM x	END	EXP (x)	—	FLASH	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
HECTOR HRX - BASIC III	DIM x	END	EXP (x)	—	FLASH x, y	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
LASER 200/300 et 500	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
LYNX	DIM x	END	EXP (x)	ROUND ON	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
ORIC 1	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
SINCLAIR - ZX 81	DIM x	—	EXPO (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
SINCLAIR - ZX SPECTRUM	DIM x	—	EXP x	—	? FLASH x	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
THOMSON - T07	DIM x	END	EXP x	FIX (x)	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC / ORDINATEURS	Conversion de décimale en hexadécimale	Test logique	Renvoie après test logique	Saisie d'une touche au clavier	Question enregistrée dans une variable	Partie entière d'un nombre	Ecran en vidéo inversé	Extrait les caractères d'une chaîne
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY $	INPUT	INT (x)	—	LEFT $ (x$, y)
APPLE IIe	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	GET x$	INPUT	INT (x)	INVERSE	LEFT $(x$,y)
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	Peek(453) —	INPUT	INT (x)	—	x$ (A$,x)
ATMOS - ORIC	HEX$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	GET x$	INPUT	INT (x)	—	LEFT$ (x,y)
COMMODORE 64	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	GET x$	INPUT	INT (x)	—	LEFT$ (x,y)
COMMODORE - VIC 20	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	GET x$	INPUT	INT (x)	—	LEFT$ (x,y)
DAI	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	GETCx$	INPUT	INT (x)	—	LEFT$ (x,y)
DRAGON 32/64	HEX$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY$	INPUT	INT (x)	—	LEFT$ (x,y)
ELECTRON ACORN BBC modèle B	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY$	INPUT	INT (x)	PLOT x,y	LEFT$ (x,y)
HECTOR HRX - BASIC III	HEX$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY$	INPUT	INT (x)	INVERSE	LEFT$ (x,y)
LASER 200/300 et 500	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY$	INPUT	INT (x)	INVERSE	LEFT$ (x,y)
LYNX	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	KEY$	INPUT	INT (x)	—	LEFT$ (x,y)
ORIC 1	HEX$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	GET x$	INPUT	INT (x)	—	LEFT$ (x,y)
SINCLAIR - ZX 81	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY$	INPUT	INT (x)	INVERSE	—
SINCLAIR - ZX SPECTRUM	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY$	INPUT	INT (x)	INVERSE	—
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY$	INPUT	INT (x)	—	—
THOMSON - T07	HEX$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY$	INPUT	INT (x)	—	LEFT$ (x,y)
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	HEX$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY$	INPUT	INT (x)	—	LEFT$ (x,y)

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC / ORDINATEURS	Nbre caract. d'une chaîne alphanumérique	Initialisation d'une variable	Logarithme népérien	Branchement à une ligne	Env. d'une var. sur le point choisi	Lecture d'une adresse mémoire	Affichage d'un point à l'écran	Stock. d'1 var. à 1 adresse mém. donnée
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	LEN (x$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	SET (x,y)	POKE x,y
APPLE IIe	LEN (x$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	PLOT (x,y)	POKE x,y
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	LEN (x$	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	PLOT (x,y)	POKE x,y
ATMOS - ORIC	LEN (x$)	LET x =	LN (x)	ON x GOTO	POKE 341, x	PEEK (x)	CURSET (x,y)	POKE x,y
COMMODORE 64	LEN (x$	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	—	POKE x,y
COMMODORE-VIC 20	LEN (x$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	—	POKE x,y
DAI	LEN (x$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	OUT x,y	PEEK (x)	DOT (x,y)	POKE x,y
DRAGON 32/64	LEN (x$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	PSET (x,y,z)	POKE x,y
ELECTRON ACORN BBC modèle B	LEN (x$)	LET x =	LN (x)	ON x GOTO	BPUT # x	—	PLOT (x,y)	—
HECTOR HRX - BASIC III	LEN (x$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	OUT x,y	PEEK (x)	PLOT (x,y)	POKE x,y
LASER 200/300 et 500	LEN (x$)	LET x =	LOG (x)	—	OUT x,y	PEEK (x)	SET (x,y)	POKE x,y
LYNX	LEN (x$)	LET x =	LOG (x)	—	OUT x,y	PEEK (x)	DOT (x,y)	POKE x,y
ORIC 1	LEN (x$)	LET x =	LN (x)	ON x GOTO	POKE 344, x	PEEK (x)	CURSET (x,y)	POKE x,y
SINCLAIR - ZX 81	LEN (x$)	LET x =	LN (x)	—	—	PEEK (x)	PLOT (x,y)	POKE x,y
SINCLAIR - ZX SPECTRUM	LEN (x$)	LET x =	LN (x)	—	—	PEEK (x)	PLOT (x,y)	POKE x,y
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	LEN (x$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	—	CALL MCHAR (x,y)	—
THOMSON - T07	LEN (x$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	PSET (x,y)	POKE x,y
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	LEN (x$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	OUT x,y	PEEK (x)	PSET (x,y,z)	POKE x,y

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC / ORDINATEURS	Positionne le curseur à l'écran	Impression d'un caractère	Impression variable num. avec formatage	Génération de nombres aléatoires	Lecture des data	Lignes ignorées par l'ordinateur	Initialisation des lectures de data	Fin de sous programme
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	PRINT @ x,	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
APPLE IIe	M TAB (x) V TAB (y)	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	POSITION x, y	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
ATMOS - ORIC	PRINT AT x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
COMMODORE 64	POS (x)	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
COMMODORE-VIC 20	POS (x)	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
DAI	CURSOR (x,y)	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
DRAGON 32/64	POS (x)	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
ELECTRON ACORN BBC modèle B	POS (x)	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
HECTOR HRX - BASIC III	CURSOR (x,y)	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
LASER 200/300 et 500	PRINT @ x,	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
LYNX	POS (x)	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
ORIC 1	CURSOR x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
SINCLAIR - ZX 81	PRINT AT x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	—	REM	—	RETURN
SINCLAIR - ZX SPECTRUM	PRINT AT x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	—	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
THOMSON - T07	LOCATE x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	CURSOR x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC ORDINATEURS	Extrait les caract. d'une chaîne alphanumérique	Détecter si un point est allumé à l'écran	Ligne d'une variable	Sinus	Racine carrée	Arrêt en cours d'exécution	Passage d'une variable numéq. en alphanuméq.	Redéfinition et animation d'un dessin définitif
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	RIGHT$ (x$,y)	POINT$ (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
APPLE IIe	RIGHT$ (x$,y)	SCRN (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
ATARI 600 XL/800/XL 400/800	—	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	SPRITE
ATMOS - ORIC	RIGHT$ (x$,y)	SCRN (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
COMMODORE 64	RIGHT$ (x$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	POKE
COMMODORE-VIC 20	RIGHT$ (x$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
DAI	RIGHT$ (x$,y)	SCRN (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
DRAGON 32/64	RIGHT$ (x$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
ELECTRON ACORN BBC modèle B	RIGHT$ (x$,y)	POINT (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
HECTOR HRX - BASIC III	RIGHT$ (x$,y)	POINT (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
LASER 200/300 et 500	RIGHT$ (x$,y)	POINT (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
LYNX	RIGHT$ (x$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
ORIC 1	RIGHT$ (x$,y)	SCRN (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
SINCLAIR - ZX 81	RIGHT$ (x$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
SINCLAIR - ZX SPECTRUM	RIGHT$ (x$,y)	ATTR (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	—	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	CALL SPRITE
THOMSON - T07	RIGHT$ (x$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	RIGHT$ (x$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	SPRITE

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC / ORDINATEURS	Tangente	Mode texte	Horloge interne	Fin de boucles conditionnelles	Valeur numérique d'une chaîne alphanumérique	Pause
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	TAN (x)	—	—	—	VAL (x$)	—
APPLE IIe	TAN (x)	TEXT	—	—	VAL (x$)	WAIT x
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	TAN (x)	GRAPHICS	—	—	VAL (x$)	—
ATMOS - ORIC	TAN (x)	TEXT	—	UNTIL (x)	VAL (x$)	WAIT x
COMMODORE 64	TAN (x)	—	TI$	—	VAL (x$)	WAIT x,y,z
COMMODORE-VIC 20	TAN (x)	—	—	—	VAL (x$)	WAIT x,y,z
DAI	TAN (x)	MODE (Ø)	—	—	VAL (x$)	WAIT x,y,z
DRAGON 32/64	TAN (x)	—	TIMER	—	VAL (x$)	—
ELECTRON ACORN BBC modèle B	TAN (x)	MODE (Ø)	TIME	UNTIL (x)	VAL (x$)	—
HECTOR HRX - BASIC III	TAN (x)	—	—	—	VAL (x$)	—
LASER 200/300 et 500	TAN (x)	MODE (Ø)	—	—	VAL (x$)	—
LYNX	TAN (x)	—	—	—	VAL (x$)	PAUSE x
ORIC 1	TAN (x)	TEXT	—	UNTIL (x)	VAL (x$)	WAIT x
SINCLAIR - ZX 81	TAN (x)	—	—	—	VAL (x$)	PAUSE x
SINCLAIR - ZX SPECTRUM	TAN (x)	—	—	—	VAL (x$)	PAUSE x
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	TAN (x)	—	—	—	VAL (x$)	—
THOMSON - T07	TAN (x)	—	—	—	VAL (x$)	—
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	TAN (x)	SCREEN 1,1	TIME $	—	VAL (x$)	—

Tous les jeux de 

Egalement disponibles sur cassettes et disquettes

BON DE COMMANDE

Mettre une croix dans la (les) case (s) correspondant à votre choix.

CASSETTES (5 jeux par cassettes) : 50 F T.T.C. l'unité. **1 - Alice MC-10** ☐ Puissance 4 Tic Tac Toc Jack Pot L'Attrappe Réflexes	**5 - DAI** ☐ S.O.S. Saut en longueur Intergalactique Le pigeon agile Miniwar	**9 - Oric 1** ☐ Nicht Track Oric Briques Altitude 0 Longchamps Tiltman	**14 - TO7** ☐ Boopy Parcours Nuclear Duel Les tours infernales
2 - Atari 800-400 600 XL-800 XL ☐ Saut de haies Les bons bonds Prof Girobattle Chasseur	**6 - Hector HR** ☐ Crazy Bang Anglomanie La pétanque Alphabétophage La chenille	**10 - Sega-Yeno SC 3000** ☐ Formule 1 S.O.S. Lune Torpilleurs Mission survie Othello	**15 - VIC 20** ☐ Labyrinthe Raid sur New York Globber Schuss Laser Omega
3 - B.B.C.-Electron ☐ Puissance 4 Mille-pattes Smokkar Prison Les chenilles	**7 - Laser 200/210** ☐ Tchouka Squash Le phoque Car Fight L'âne rouge	**11 - Spectrum** ☐ Crashtown Cars Hop hop ! Bomber Helicos	**16 - ZX 81** ☐ Zig Zag La maison du savant fou La résidence secondaire du savant fou Appontage Glouton
4 - Commodore 64 ☐ Vampires Le Kid Helicruise Starfall Shadow	**8 - Lynx** ☐ Moutons Gourmand Beyrouth Papillon Les folles haies	**12 - TI 99/4A** ☐ Météores Racing Z Capricorne Two Master Ludicourb	**DISQUETTES** (5 jeux par disquettes) : 99 F T.T.C. l'unité **Apple-II - IIe** ☐ Kamikaze Alcool test Alunissage Stock car 702 en péril

Faites votre total et ajouter 10 F de port pour la France et 20 F de port pour l'étranger et les DOM-TOM. Le règlement peur s'effectuer soit par chèque bancaire ou postal, soit par mandat à l'ordre de : D.D.I.

Merci de retourner ce bon de commande accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à D.D.I. - Centre d'Affaires Paris Nord « Le Bonaparte » 93153 Le Blanc-Mesnil.

☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle

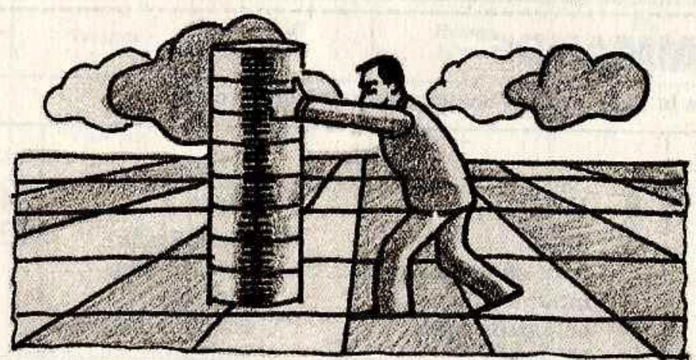
Nom : ____________________ Prénom : ____________________

Adresse : ____

Code Postal ☐☐☐☐☐ Ville : ____________________

PUISSANCE 4

Voici un jeu de réflexion à perdre la tête. Le thème est assez classique, mais l'aspect de la grille est déroutant. Vous jouez contre la machine, alors faites bien attention, car aucune erreur de tactique n'est permise.



BUT DU JEU

Chaque joueur dispose d'un nombre de pions illimité. Le but à atteindre est simple. Il faut aligner quatre pions, dans n'importe quelle direction. Mais vous ne pouvez pas mettre votre pion n'importe où. Il y a sept colonnes et vous ne pouvez les déposer que l'un au-dessus de l'autre. Il est donc impossible de mettre un pion dans la colonne 1 au niveau 1, et au tour suivant dans la même colonne mais au niveau 6.

AU CLAVIER

Pour placer un pion, il suffit d'indiquer à l'ordinateur la colonne choisie. Il s'occupe du reste : affichage du tableau destiné à visualiser le jeu, et détection du joueur gagnant.

```
1 CLS:CLEAR
3 REM COPYRIGHT TILT MICRO
5 FORX=1TO7:U(X)=417:NEXT:X=0
10 DIMR(80)
50 PRINT@228,"***** PUISSANCE-4
*****";:FORU=1TO3000:NEXT
100 PRINT@230,"PUISSANCE-4"
130 GOSUB10000
150 GOTO3500
200 IFM=3THENR(10*O-10)=1
300 IFM=15ANDB=0THENX=0:Y(X)=U(X
)+(4*X):PRINT@Y(X),"x";:SOUND30,
4
350 IFM=15ANDB=0THENPRINT@3,"
 ----- PERDU -----":SOUND40,4:
SOUND50,4:FORU=1TO3000:NEXT:GOTO
13000
400 N=N+R(61+M):RETURN
500 C=C+1:IFC<>36THENRETURN
600 SOUND100,3:PRINT@10," MATCH
NUL !!!":SOUND60,3:SOUND160,4:FO
RU=1TO3000:NEXT:GOTO13000
700 P=5-R(O):R(10*P+O)=L
800 R(O)=R(O)+1:RETURN
900 R(-10*O-10)=0:N=0:P=5-R(O):IF
P=0THENN=-1:RETURN
1000 IFP<>5THENM=0:FORH=1TO4:G=1
2:GOTO9500
1200 IFP>=1THENM=0:FORH=2TO5:G=1
4:GOTO9500
1400 E=1:F=0:IFO>4THENE=O-3:F=4
1600 FORD=ETOF:M=0:FORG=DTOD+3:M
=M+R(P*10+G)
1650 NEXTG:GOSUB200:NEXTD
1800 A=P+O
1850 IFP<>5ANDA>=5ANDA<=8THENQ=1
:GOSUB8000
2000 IFP<>1ANDA>=6ANDA<=9THENQ=1
:GOSUB8500
2200 A=O-P
2400 IFP<>5ANDA>=0ANDA<=3THENQ=0
:GOSUB8000
2600 IFP<>1ANDA>=-1ANDA<=2THENQ=
0:GOSUB8500
2800 RETURN
3500 R(68)=10000
3600 R(61)=0.01
3601 R(62)=0.1
3602 R(63)=1
3603 R(64)=1000
3604 R(66)=1
3605 R(71)=100
3606 R(76)=10000
3800 GOSUB500
4000 B$=INKEY$:PRINT@3,"       V
OTRE COLONNE : ?"
4200 IFB$<"1"ORB$>"7"THEN4000
4300 B=VAL(B$)
4400 GOSUB12000
4600 O=B:IFR(O)=5THEN4000
4800 L=1:GOSUB700:IFR(10*O-10)=1
THENPRINT@3,"  ***** FELITITATIO
NS *****":FORE=10TO200:SOUNDE,1:
NEXT:FORU=1TO3000:NEXT:GOTO13000
5000 GOSUB500:B=0:J=0:FORO=1TO7:
GOSUB900:IFN>=JTHENJ=N:L=O
5200 NEXTO:O=L
5400 L=5:GOSUB700:B=1:GOSUB900:I
FR(10*O-10)=1THEN6000
5800 GOSUB12100:GOTO3800
6000 FORK=0TO O+5:I=K-7*INT(K/7)
+1
6100 IFI=LTHENK=16:NEXT:GOTO5800
6200 IFR(I)=5THENNEXT:GOTO5800
```

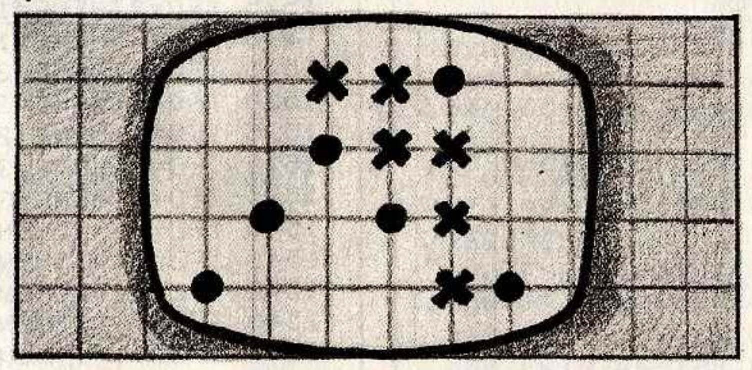
```
6400 R((P+1)*10+O)=0
6450 R(O)=R(O)-I:GOSUB900:O=I:K=
16:NEXTK
6500 GOTO5400
8000 M=0:FORH=1TO4:GOTO9000
8500 M=0:FORH=2TO5
9000 G=A-H:IFQ=0THENG=H+H+G
9100 M=M+R(10*H+G):NEXT:GOSUB200
:RETURN
9500 M=M+R(10*H+O):NEXT:GOSUB200
9600 GOSUB200
9700 IFG=14THEN1400
9800 IFG=12THEN1200
10000 IFV=5THEN12000
10050 V=5:CLS0:SOUND200,3
10100 FORS=7TO63
10200 SET(S,31,5)
10300 SET(S,30,5)
10400 SET(S,29,5)
10500 NEXT
10600 FORT=6TO29
10700 SET(7,T,5)
10800 SET(15,T,5)
10900 SET(23,T,5)
11000 SET(31,T,5)
11100 SET(39,T,5)
```

```
11200 SET(47,T,5)
11300 SET(55,T,5)
11400 SET(63,T,5)
11500 NEXT:SOUND76,2:SOUND150,2:
SOUND215,2
11600 T=480
11700 FORS=1TO7
11750 T=T+4
11800 PRINT@T,S;
11900 :NEXT:RETURN
12000 W$="o":X=B:GOTO12200
12100 W$="x":X=0
12200 Y(X)=U(X)+(4*X)
12250 PRINT@3," "
12300 IFY(X)<126THENRETURN
12350 PRINT@Y(X),W$;
12370 SOUND150,2
12400 U(X)=U(X)-64
12500 RETURN
13000 PRINT@3,"        UNE AUTRE
PARTIE ?"
13100 D$=INKEY$
13200 IFD$="N"THENCLS:END
13300 IFD$=""THEN13000
13400 GOTO1
```



TIC-TAC-TOC

Ce logiciel est une adaptation du célèbre jeu de Morpion, bien connu des élèves. Mais ici, vous n'avez besoin que d'un ordinateur et d'un écran de télévision.



BUT DU JEU

Vous jouez contre l'ordinateur. Le vainqueur est celui qui aligne horizontalement, verticalement ou diagonalement trois pions identiques. Méfiez-vous car il ne suffit pas d'aligner vos propres pions, il faut aussi arrêter le jeu de l'adversaire.

AU CLAVIER

Chaque case est numérotée de un à neuf, pour placer votre pion sur l'une d'elles, pressez la touche correspondant à ce nombre. Votre pion se place tout seul, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

```
1 REM COPYRIGHT TILT MICRO
5 CLS:X=3:B=128:D=32
10 DATA74,80,85,234,239,241,245,
394,399,401,405,1
20 DATA73,75,86,87,233,235,240,2
46,247,393,395,400,406,407,2
30 DATA150,151,272,310,311,464,4
70,471,438,439,3
40 READA
50 FORC=1TOX
60 IFA<5THEN110
70 PRINT@A,CHR$(B);
80 A=A+D
```

```
90 NEXT C
100 GOTO10
110 IFA=1THEND=0:B=131:X=1:GOTO2
0
120 IFA=2THENB=140:GOTO30
130 IFA=3THENSOUND100,4
140 FORU=1TO1000:NEXT:GOTO500
500 CLS:X=13:C=4:SOUND200,4
510 C=C+1
520 SET(X,C,3)
530 SET(X+12,C,3)
540 SET(X+24,C,3)
550 SET(X+36,C,3)
```

```
560 IFC=28THEN580
570 GOTO510
580 SET(X,4,3)
590 SET(X,12,3)
600 SET(X,20,3)
610 SET(X,28,3)
620 X=X+1
630 IFX=49THENC=0:GOTO650
640 GOTO580
650 DATA 170,176,182,298,304,310
,426,432,438,1
660 C=C+1
670 READA
680 IFA=1 THEN SOUND200,4:GOTO10
00
690 PRINT@A-1,ABS(C);
700 GOTO650
1000 CLEAR:DIMZ(30)
1020 T=2:GOSUB1340
1025 Y=0:T=9:IFN=1THEN1050
1030 GOSUB1400:GOSUB1340
1035 GOSUB1470:GOSUB1400
1040 GOSUB1070:GOSUB1400
1045 GOTO1040
1050 PRINT@8,"JE COMMENCE ":FORU
=1TO2000:NEXT
1055 GOSUB1340:GOSUB1470
1057 GOSUB1400:GOSUB1340:GOSUB14
70
1060 GOSUB1400:GOSUB1070
1065 GOTO1060
1070 K=0:L=Y:Y=Y-1
1080 IFS=3THENY=L
1090 K=K+1:GOSUB1560
1095 N=10+W
1100 FORA=1TO9
1105 IFA=N-10THEN1120
1110 IFZ(N)=Z(10+A)THENR=45-A-N-
10:IFR>10ANDR<20THEN1160
1120 NEXTA
1130 IFS=3THENRETURN
1140 IFK=2THEN1240
1150 GOTO1230
1160 IFY>=9THEN1250
1170 IFR=NTHEN1120
1180 IFR=10+ATHEN1120
1190 IFS=3THEN1260
1200 IFZ(R)=0THENY=L+1:Z(Y)=R-10
:U=1:GOTO1300
1210 IFS=3THENRETURN
1220 IFA<9THEN1120
1230 IFK=1THENY=L:GOTO1090
1240 Y=L:GOSUB1340:GOSUB1470
1245 IFY<9THENRETURN
1250 PRINT@10,"MATCH NUL !!!":SO
UND100,3:SOUND130,3:SOUND160,3:F
ORQ=1TO2000:NEXT:GOTO1800
1255 GOTO5
1260 IFZ(A+10)=Z(R)ANDK=1THEN131
0
1270 IFS=3THEN1120
1280 IFY<9THENRETURN
1290 GOTO1250
1300 GOSUB1560:GOSUB1470
1305 GOTO1260
1310 C$=" J'AI GAGNE !!"
1315 IFS=3THENC$="J'AI PERDU !!"
1320 PRINT@8,C$:GOTO1700
1340 Y=Y+1
1350 N=RND(T)
1355 IFY<2THEN Z(Y)=N:RETURN
1360 FORA=1TOY-1
1370 IFN=Z(A)THEN1350
1380 NEXTA
1390 Z(Y)=N:RETURN
1400 Y=Y+1:IFQ=5THEN1410
1405 PRINT@10," A VOUS ...":FORQ
=1TO2000:NEXT
1410 S$=INKEY$
1415 IFS$<="9"ANDS$>"0"THENO=VAL
(S$):G=5:GOTO1430
1420 GOTO1410
1430 FORA=1TOY
1435 IFO=J(A)THEN1410
1440 NEXTA
1450 Z(Y)=O:IFY=>5THENGOSUB1470:
S=3:GOSUB1070:Y=L:S=0:RETURN
1460 GOSUB1470:RETURN
1470 GOSUB1560:B$="o":M=2
1475 IFG=5THENB$="x":M=1:G=0
1480 Z(10+W)=M
1485 A$(Z(Y))=B$
1490 PRINT@0," "
1500 IFO=1THENE=137
1505 IFO=2THENE=143
1510 IFO=3THENE=149
1515 IFO=4THENE=265
1520 IFO=5THENE=271
1525 IFO=6THENE=277
1530 IFO=7THENE=393
1535 IFO=8THENE=399
1540 IFZ(Y)=9THENE=405
1541 IFZ(Y)=1THENE=137
1542 IFZ(Y)=2THENE=143
1543 IFZ(Y)=3THENE=149
1544 IFZ(Y)=4THENE=265
1545 IFZ(Y)=5THENE=271
1546 IFZ(Y)=6THENE=277
1547 IFZ(Y)=7THENE=393
1548 IFZ(Y)=8THENE=399
1549 SOUND125,1:PRINT@E,B$;:FORQ
=1TO1500:NEXT:Q=5
1550 RETURN
1560 GOTO1570
1570 IFZ(Y)=2THENW=1:Z=9
1580 IFZ(Y)=3THENW=6:Z=4
1590 IFZ(Y)=4THENW=3:Z=7
1600 IFZ(Y)=5THENW=5:Z=5
1610 IFZ(Y)=6THENW=7:Z=3
1620 IFZ(Y)=7THENW=4:Z=6
1630 IFZ(Y)=8THENW=9:Z=1
1640 IFZ(Y)=9THENW=2:Z=8
1645 IFZ(Y)=1THENW=8:Z=2:E=137
1650 IFU=1THENZ(Y)=Z
```

```
1660 U=0
1670 RETURN
1700 FORU=1TO15:SOUNDU*10,2:NEXT
:FORU=1TO1500:NEXT:CLEAR:GOTO180
0
1800 PRINT@5," UNE AUTRE PARTIE
?"
1850 D$=INKEY$
1950 IFD$="N"THENCLS:END
2000 IFD$=""THEN1800
2050 GOTO5
```



JACK POT

Vous avez toujours rêvé de «flamber» à Las Vegas. Et bien, tout est possible avec votre ordinateur. Pourquoi ne pas tenter votre chance devant une machine à sous ? C'est votre micro qui règlera la note !!!



BUT DU JEU

Vous devez à partir d'un capital de cent dollars gagner le plus possible. Misez, mais pas trop, car votre bourse s'épuise très rapidement. Faites bien attention car vous risquez de vous retrouver les poches vides, et de rentrer chez vous à pied.

AU CLAVIER

– Pour déclencher le jack pot, il suffit de miser entre 1 et 99 dollars. Ensuite l'ordinateur se charge du reste. Refaites la même opération pour toute nouvelle tentative. Vos gains sont en rapport avec la mise et le résultat du jack pot.

- Voici les sommes gagnées suivant les sorties du jack pot :

$ $ $ $ $ = 50 $	$ $ $ = 10 $
# # # # # = 30 $	# # # = 6 $
0 0 0 0 0 = 30 $	0 0 0 = 6 $
$ $ $ $ = 25 $	$ $ = 5 $
# # # # = 15 $	# # = 3 $
0 0 0 0 = 15 $	0 0 = 3 $

```
1 CLS
3 REM COPYRIGHT TILT MICRO
5 GOSUB1100:B=0
6 CLS5:SOUND80,3
10 DATA103,104,105,135,137,167,1
68,169,-1
20 READA
30 IFA=-1THEN100
40 PRINT@A+B," ";
50 GOTO10
100 B=B+4
110 RESTORE
120 IFB>19THEN140
130 GOTO10
140 FORA=6TO58
150 SET(A,16,3)
160 SET(A,26,3)
165 A=A/2:PRINT@A+288,CHR$(150);
:A=A*2
170 A=A/2:PRINT@A+352,CHR$(150);
:A=A*2
180 A=A/2:PRINT@A+384,CHR$(150);
:A=A*2
185 A=A/2:PRINT@A+320,CHR$(143);
:A=A*2
190 NEXT
200 A=37:B=59
210 FORE=1TO6
220 A=A+32:B=B+32
230 PRINT@A,CHR$(149);
240 PRINT@B,CHR$(154);
250 NEXT
260 FORA=37TO59
270 PRINT@A,CHR$(204);
280 NEXT
290 FORA=198TO218
300 PRINT@A,CHR$(159);
310 PRINT@A+32,CHR$(159);
320 PRINT@A-128,CHR$(159);
330 NEXT
340 FORC=1TO6
350 D(C)=98+(4*C)
355 E(C)=132+(4*C)
360 PRINT@D(C),CHR$(159);
370 PRINT@D(C)+32,CHR$(159);
380 PRINT@D(C)+64,CHR$(159);
385 IFC=6THEN400
390 PRINT@E(C),CHR$(143);
400 NEXT
410 FORA=450TO478
420 PRINT@A,"*";
430 PRINT@A+32,"-";
440 NEXT
450 FORA=258TO418STEP32
460 PRINT@A,CHR$(202);
470 NEXT
```

►

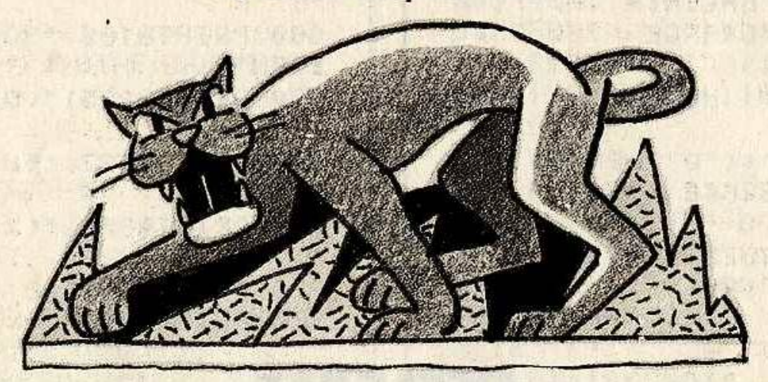
```
480 FORA=286TO446STEP32
490 PRINT@A,CHR$(197);
500 NEXT
510 FORU=1TO40:SOUND220,1:NEXT
520 CLEAR
570 B=0:D$=INKEY$
580 PRINT@323,"     MISE:";B;
590 IFD$>"9"ORD$<"1"THEN570
595 PRINT@323,"     MISE:";B;
600 B=VAL(D$)*10
610 PRINT@331,B;
620 U=U-B
630 PRINT@337,"RESTE:";U;
650 F$="#$@*O+":A=5
655 H=H+1:IFH>6THEN680
660 FORP=1TO5:IFVAL(Q$(P))=HTHEN
655
665 NEXT
670 C(H)=RND(6):GOTO655
680 PRINT@136,MID$(F$,C(1),1);
690 PRINT@140,MID$(F$,C(2),1);
700 PRINT@144,MID$(F$,C(3),1);
710 PRINT@148,MID$(F$,C(4),1);
720 PRINT@152,MID$(F$,C(5),1);
722 SOUND245,1
723 H=0
730 IFI=15THEN760
740 I=I+1:GOTO660
760 FORK=1TO5
765 FORP=1TO5:Q$(P)="X":NEXT
770 L$(K)=MID$(F$,C(K),1)
780 NEXT
790 IFL$(1)=L$(2)ANDL$(1)=L$(3)A
NDL$(1)=L$(4)ANDL$(1)=L$(5)THENW
=10:FORA=1TO5:SOUND150,2:NEXT:GO
TO850
800 IFL$(1)=L$(2)ANDL$(1)=L$(3)A
NDL$(1)=L$(4)THENW=5:FORA=1TO4:S
OUND150,2:NEXT:GOTO850
810 IFL$(1)=L$(2)ANDL$(1)=L$(3)T
HENW=2:FORA=1TO3:SOUND150,2:NEXT
:GOTO850
820 IFL$(1)=L$(2)THENW=1:SOUND15
0,2:SOUND150,2:GOTO850
830 IFL$(1)="@"THENY=1
840 GOTO900
850 IFL$(1)="*"THENX=5:GOTO900
860 IFL$(1)="#"THENX=3:GOTO900
870 IFL$(1)="O"THENX=3:GOTO900
880 IFL$(1)="*"THENX=1:GOTO900
890 X=2
900 Y=W*X:S=B*Y:U=U+S
905 Y=0:W=0:X=0
910 I=0:IFC(6)<3THEN930
920 GOTO570
930 PRINT@454, "QUE CONSERVEZ VO
US :?";
935 SOUND100,2:SOUND110,3
940 FORP=1TO5
950 Q$(P)=INKEY$
960 IFQ$(P)=""THEN950
965 IFQ$(P)=" "THEN985
967 IFQ$(P)>"5"THEN950
968 IFQ$(P)<"1"THEN950
980 PRINT@474,Q$(P);
982 NEXT
985 FORA=450TO477
987 PRINT@A,"*";:NEXT
999 B=0
1000 GOTO570
1100 CLS:SOUND125,2:SOUND110,2
1200 FORA=134TO153
1250 PRINT@166,"*":PRINT@185,"*"
1300 PRINT@198,"*";"      JACK-PO
T";:PRINT@217,"*"
1400 PRINT@230,"*":PRINT@249,"*"
1500 PRINT@262,"*";"            A";
:PRINT@281,"*"
1600 PRINT@294,"*":PRINT@313,"*"
1700 PRINT@326,"*";"    LAS VEGA
S !";:PRINT@345,"*"
1800 PRINT@358,"*":PRINT@377,"*"
1900 PRINT@A,"*"
1950 PRINT@A+256,"*"
2000 NEXT:SOUND110,2:SOUND125,2
2100 FORU=1TO4000:NEXT
2200 SOUND125,2:SOUND110,2
2250 CLS
2300 PRINT@37,"** MULTIPLICATEUR
S **"
2400 PRINT@98,"$$$$$:50  #####:3
0  00000:30"
2500 PRINT@130,"$$$$ :25  #### :
15  0000 :15"
2600 PRINT@162,"$$$  :10  ###  :
6   000  : 6"
2700 PRINT@194,"$$   : 5  ##   :
3   00   : 3"
2800 PRINT@290,"+++++:20  @@@@@:
20  *****:10"
2900 PRINT@322,"++++ :10  @@@@ :
10  **** : 5"
3000 PRINT@354,"+++  : 4  @@@  :
 4  ***  : 2"
3100 PRINT@386,"++   : 2  @@   :
 2  **   : 2"
3300 FORU=1TO6000:NEXT
3400 SOUND125,2:SOUND100,2
3500 RETURN
```





L'ATTRAPE

Un animal dangereux s'est échappé du zoo tout proche et terrorise la population. Vous êtes chargé de rattraper le fauve au plus vite.



BUT DU JEU

Armé d'une sorte de filet, vous devez attraper un animal féroce. Bien sûr, celui-ci n'est pas de cet avis et fera tout pour vous échapper. Courez sans relâche et vous aurez peut-être la chance de le capturer assez rapidement avant qu'il ne tue une population innocente. Vous êtes deux chasseurs de fauves, lequel réussira le premier ?

AU CLAVIER

- Ce logiciel est conçu pour deux joueurs. Les filets se dirigent à partir du clavier.

Joueur de gauche :
* A = haut
* Q = bas
* W = gauche
* X = droite

joueur de droite :
* @ = haut
* M = bas
* . = gauche
* ; = droite

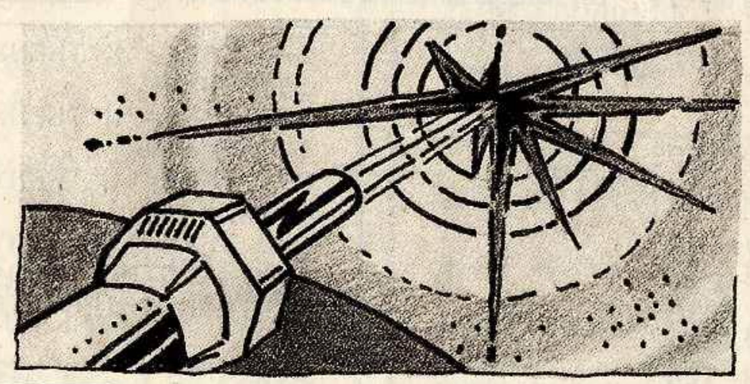
```
1 REM COPYRIGHT TILT MICRO
10 GOSUB650
15 CLS:SOUND130,2
20 PRINT@235,"VITESSE : ?";
30 PRINT@299,"1/2/3/4/5";
35 D$=INKEY$
40 IFD$="1"THENV=150
50 IFD$="2"THENV=240
60 IFD$="3"THENV=330
70 IFD$="4"THENV=420
80 IFD$="5"THENV=510
85 R=VAL(D$)
90 IFD$>"5"ORD$<"1"THEN30
100 A$=CHR$(207):B$="o"
105 CLSE
110 X=224:Y=255
120 C=RND(410)+32:SOUND100,2
125 S=S+1:IFS>5THEN500
130 IFC/32-INT(C/32)=0THEN120
140 IFC/31-INT(C/31)=0THEN120
145 PRINT@C,B$;
150 PRINT@X,A$+A$;
160 PRINT@X+32,A$;
170 PRINT@X+64,A$+A$;
190 PRINT@Y-1,A$+A$;
200 PRINT@Y+32,A$;
210 PRINT@Y+63,A$+A$;
215 SOUND240,1
220 F$=INKEY$
230 IFF$="A"THENX=X-32:CLSE:IFX<
0THENX=X+32
240 IFF$="@"THENY=Y-32:CLSE:IFY<
0THENY=Y+32
250 IFF$="Q"THENX=X+32:CLSE:IFX>
416THENX=X-32
260 IFF$="M"THENY=Y+32:CLSE:IFY>
415THENY=Y-32
270 IFF$="X"THENX=X+1:CLSE:IFX=4
15THENX=0
280 IFF$="W"THENX=X-1:CLSE:IFX<0
THENX=414
290 IFF$="."THENY=Y-1:CLSE:IFY<1
THENY=415
300 IFF$=";"THENY=Y+1:CLSE:IFY=3
1ORY=415THENY=384
320 H=H+1:IFH=VTHENH=0:CLSE:GOTO
120
330 IFF$=""THEN220
350 IF(C-X)=33AND(C-Y)=31THENFOR
U=1TO8:SOUNDU*20,3:CLSU:NEXT:O=O
+1:H=0:CLSE:GOTO120
360 GOTO145
500 CLS:S=0
510 PRINT@166,"LA PARTIE EST FIN
IE";
520 SOUND130,2:FORU=1TO2000:NEXT
530 PRINT@229,"VOTRE SCORE EST D
E ...";
540 SOUND130,2:FORU=1TO2000:NEXT
550 PRINT@293,O;"/ 5 EN VITESSE
NO";R;
560 SOUND130,2:FORU=1TO2000:NEXT
570 CLS
580 PRINT@230,"UNE AUTRE PARTIE
?";
585 SOUND130,2
590 D$=INKEY$
600 IFD$="N"THENCLS:END
610 IFD$><""THEN15
620 GOTO590
650 CLS:SOUND130,2
660 PRINT@32,"CHOISISSEZ VOTRE C
OULEUR DE FOND";
670 PRINT@138,"NOIR       -> 0";
```

```
680 PRINT@170,"VERT         -> 1";
690 PRINT@202,"JAUNE        -> 2";
700 PRINT@234,"BLEU         -> 3";
710 PRINT@266,"ROUGE        -> 4";
720 PRINT@298,"CYAN         -> 6";
730 PRINT@330,"MAGENTA      -> 7";
740 PRINT@362,"ORANGE.      -> 8";
750 FORD=426TO438
760 PRINT@D,"*";:NEXT
770 D$=INKEY$
780 IFD$>"8"ORD$<"0"THEN660
790 IFD$="5"THEN660
800 E=VAL(D$)
810 CLS:SOUND130,2
820 FORF=72TO87
830 PRINT@F,"*";
840 PRINT@F+64,"*";
850 NEXT
860 PRINT@104,"*   L'ATTRAPE   *"
;
870 PRINT@263,"(A)     ^       (@)
";
880 PRINT@198,"TOUCHES DE DEPLAC
EMENT";
890 PRINT@295,"(Q)      V      (M)
";
900 PRINT@327,"(W)     <-      (.)
";
910 PRINT@359,"(X)     ->      (;)
";
920 FORU=1TO3000:NEXT
930 RETURN
```



REFLEXES

Avant d'aborder les jeux d'action complexes, exercez votre habilité en détruisant une population d'envahisseurs toujours plus nombreuse.



BUT DU JEU

Vous devez détruire des envahisseurs se multipliant très rapidement à l'écran. Pour cela, vous disposez d'un canon laser. Déplacez-vous de droite à gauche pour les anéantir avant qu'ils ne soient devenus trop nombreux et ne prennent inévitablement le dessus.

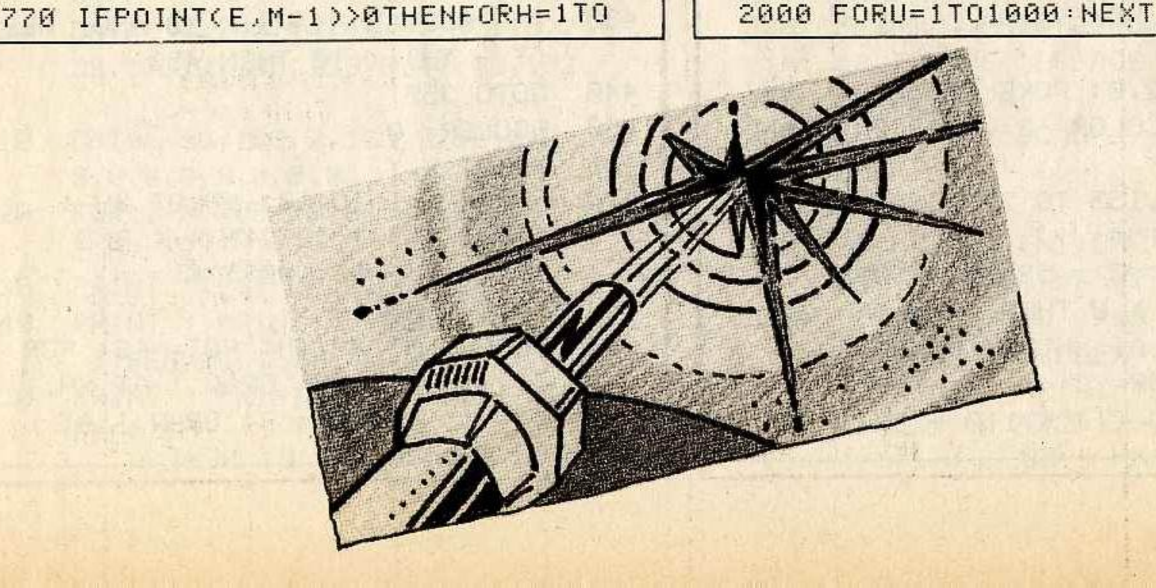
AU CLAVIER

- Pour déplacer votre carton laser et tirer, utiliser les touches suivantes :

* W = 2 cases à gauche
* X = 1 case à gauche
* . = 2 cases à droite
* ; = 1 case à droite
* Space = tir

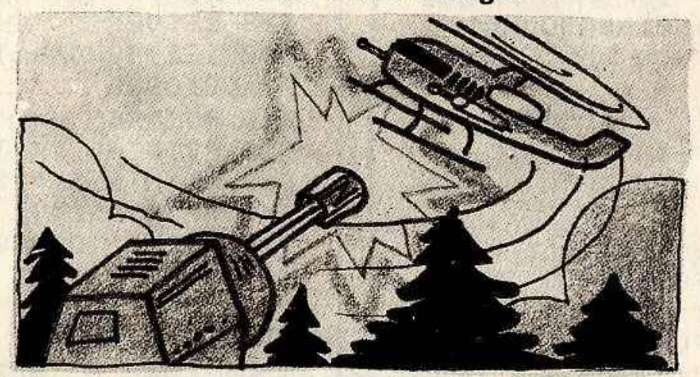
```
1 REM COPYRIGHT TILT MICRO
5 CLS:GOSUB999:CLS
10 E=30:V=3:G=300:O=0:Y=0
15 SOUND130,2
20 PRINT@235,"PRETS ?"
30 D$=INKEY$
40 IFD$<>""THEN60
50 GOTO20
60 CLS0
65 FORJ=1TO3
70 A(J)=RND(12)+5
75 IFA(J)/2-INT(A(J)/2)>0THEN70
80 B(J)=RND(60)
85 IFB(J)/2-INT(B(J)/2)>0THEN80
90 SOUNDB(J)*3,2
100 NEXT
105 FORU=1TO63STEP2:SET(U,23,8):
SET(U,25,8):NEXT
110 FORJ=1TO3
120 C(J)=RND(4)
130 IFC(J)=1ANDA(J)>3THENA(J)=A(
J)-2:S=-2
140 IFC(J)=2ANDA(J)<23THENA(J)=A
(J)+2:S=2
150 IFC(J)=3ANDB(J)>3THENB(J)=B(
J)-2:S=-2
160 IFC(J)=4ANDB(J)<59THENB(J)=B
(J)+2:S=2
170 NEXT
172 G=G-1:IFG=-1THEN900
174 PRINT@0,"  TEMPS :";G
176 PRINT@15," SCORE :";O
180 F$=INKEY$
190 IFF$="W"ANDE>4THENE=E-4:V=-4
200 IFF$="X"ANDE>3THENE=E-2:V=-2
210 IFF$=";"ANDE<59THENE=E+4:V=4
220 IFF$="."ANDE<61THENE=E+2:V=2
230 IFF$=" "THEN415
340 SET(B(1),A(1),4):IFA(1)>22TH
ENGOSUB600
350 SET(B(2),A(2),5):IFA(2)>22TH
ENGOSUB600
```

```
360 SET(B(3),A(3),1):IFA(3)>22TH
ENGOSUB600
380 SET(E,31,3)
390 RESET(E-V,31)
400 GOTO110
415 SOUND200,2
420 FORP=29TO2STEP-1
427 IFPOINT(E,P-1)>0THENSOUND100
,1:O=O+1
430 SET(E,P,2)
440 NEXT
450 FORP=30TO2STEP-1
460 RESET(E,P)
470 NEXT
500 GOTO110
600 IFA(1)=24THENFORH=1TO3:SOUND
130,1:NEXT:K=4:C=1:GOTO630
610 IFA(2)=24THENFORH=1TO3:SOUND
130,1:NEXT:K=5:C=2:GOTO630
620 IFA(3)=24THENFORH=1TO3:SOUND
130,1:NEXT:K=1:C=3:GOTO630
625 RETURN
630 T=RND(4)
640 IFE>B(C)ANDT>1THENN=62:L=2:F
ORX=B(C)TONSTEP2:GOTO690
650 IFE>B(C)ANDT=1THENN=E:L=2:FO
RX=B(C)TO NSTEP2:GOTO690
660 IFE<B(C)ANDT>1THENN=1:L=-2:F
ORX=B(C)TONSTEP-2:GOTO690
670 IFE<B(C)ANDT=1THENN=E:L=-2:F
ORX=B(C)TONSTEP-2
690 IFX>2THENRESET(X-L,24)
695 IFX>63THENX=62
698 FORA=1TO2
700 SET(X,24,K)
705 IFX<5ORX>60THENRESET(X,24)
710 F$=INKEY$
720 IFF$=" "THEN750
722 NEXT
725 NEXT:X=X-L
740 IFT=1ANDX=ETHENFORM=24TO31:S
ET(N,M,K):NEXT:FORH=1TO5:SOUND30
,1:NEXT:Y=Y+1:FORM=24TO31:RESET(
N,M):NEXT:GOSUB900:RETURN
745 RETURN
750 FORM=31TO24STEP-1
760 SET(E,M,2)
770 IFPOINT(E,M-1)>0THENFORH=1TO
5:SOUNDH*40,1:NEXT:O=O+50:FORM=2
4TO31:RESET(E,M):NEXT:RETURN
780 NEXT
790 FORM=24TO31
800 RESET(E,M)
805 NEXT
807 NEXT
810 RETURN
900 IFY>4ORG=-1THENCLS0:SOUND150
,3:GOTO920
910 RETURN
920 PRINT@0,"  TEMPS :";G+1
930 PRINT@15," SCORE :";O
940 PRINT@224,"             FIN"
950 FORU=1TO3000:NEXT
960 PRINT@416,"      UNE AUTRE PA
RTIE : ?"
970 D$=INKEY$
980 IFD$="N"THENCLS:END
990 IFD$=" "THENPRINT@416," ":GO
TO10
995 GOTO970
999 CLS:SOUND130,2
1000 FORA=135TO152
1010 PRINT@A,"*"
1020 PRINT@A+192,"*"
1030 NEXT
1040 A=167:B=184
1060 FORC=1TO5
1070 PRINT@A,"*";:PRINT@B,"*";
1080 A=A+32:B=B+32
1090 NEXT
1095 REM PRESENTATION DU JEU
1120 PRINT@235,"REFLEXES";
1130 FORU=1TO4000:NEXT
1140 CLS
1150 PRINT@133,"TOUCHES DE DEPLA
CEMENTS";
1160 PRINT@198,"(W) : (X) : (.)
: (;)";
1170 PRINT@230,"<=   :  <- : ->
: =>";
1180 PRINT@297,"TOUCHE DE TIR";
1190 PRINT@332,"SPACE";
1195 SOUND150,2
1200 FORU=1TO4000:NEXT
1210 RETURN
2000 FORU=1TO1000:NEXT
```



KAMIKAZE

Vous connaissez les avions Kamikazes, et bien voici les hélicoptères Kamikazes. Un de ces engins, très maniable, menace votre refuge.



BUT DU JEU

Un hélicoptère est près à tout pour vous détruire. Réfugié dans le fin fond d'une forêt vous vous préparez à faire face à ses assauts. Vous ne disposez que d'un canon très puissant, dont vous indiquez l'angle de tir. Si vous réussissez à atteindre l'un des hélicoptères, un autre viendra prendre la relève. Jusqu'au moment ou l'un d'eux sera au-dessus de votre cabane et vous bombardera.

AU CLAVIER

Pour tirer avec votre canon, il suffit d'indiquer l'angle de tir, entre 0 et 90.

```
100  REM  COPYRIGHT (C) 1984
110  REM       TILT MICRO
115  REM
120  TEXT : HOME
130  DATA  2,0,6,0,38,0,44,40
140  DATA  245,9,46,36,228,219,27
     ,45
150  DATA  45,45,45,45,45,86,14,2
     47
160  DATA  63,63,39,22,94,73,59,6
     3
170  DATA  63,231,45,28,4,0,36,36
180  DATA  13,24,45,45,45,45,45,1
     4
190  DATA  54,54,223,219,35,36,63
     ,54
200  DATA  38,0,255,255,255,255,2
     55,255
210  FOR I = 16384 TO 16384 + 58
220  READ A: POKE I,A
230  NEXT I
240  POKE 232,0: POKE 233,64
250  HGR : HCOLOR= 3: ROT= 0: SCALE=
     1
260  HPLOT 0,155 TO 279,155: DRAW
     2 AT 2,154
270 I = .314:V0 = 53:XH = 300
280  IF T < > 0 THEN  HCOLOR= 0:
      DRAW 1 AT XH,YH: HPLOT XA,Y
     A: HCOLOR= 3
290 YH =  RND (1) * 110 + (XH / 1
     0):XH = XH - 50
300  IF XH = 50 THEN 530
310  DRAW 1 AT XH,YH
320 T = 0: VTAB 21: HTAB 25: PRINT
     "SCORE : ";S: VTAB 23: INPUT
     "ENTREZ L'ANGLE DE TIR ? ";A
     $: IF A$ = "" THEN 340
330 AD =  VAL ( LEFT$ (A$,1)) * 1
     0 +  VAL ( RIGHT$ (A$,1))
340 A = (AD / 180) * 3.1415
350 XA = X:YA = Y
360 X = V0 * T *  COS (A) + 14
370 Y =  - (V0 * T * SIN (A) - (
     4.9 * (T * T)) - 149)
380 T = T + I
390  IF (Y > 155 AND T > 1) OR X >
     278 THEN 280
400  HPLOT X,Y
410  IF T = I THEN 350
420  HCOLOR= 0: HPLOT XA,YA: HCOLOR=
     3
430  IF  ABS (X - XH) < 10 AND  ABS
     (Y - YH) < 10 THEN 450
440  GOTO 350
450  HCOLOR= 0
460  HPLOT X,Y
470  FOR K = 1 TO 50: HPLOT XH +
     ( RND (1) * 10),YH + ( RND (
     1) * 10 - 8): NEXT K
480 S = S + XH
490  DRAW 1 AT XH,YH: ROT= 48: FOR
     K = YH TO 160: DRAW 1 AT XH,
     K - 1: HCOLOR= 3: DRAW 1 AT
     XH,K: HCOLOR= 0: NEXT K
```

```
500  XDRAW 1 AT XH,160
510  HCOLOR= 3: ROT= 0
520 XH = 300: GOTO 290
530  HCOLOR= 0: DRAW 1 AT XH,YH:
     HCOLOR= 3: DRAW 1 AT 3,YH
540  FOR K = YH TO 155: HPLOT 7,K
     : HCOLOR= 0
550  HPLOT 7,K - 1: HCOLOR= 3
560  FOR TT = 1 TO (K - 155) * 10
     : NEXT TT
570  NEXT K
580  HCOLOR= 3
590  XDRAW 2 AT 2,154
600  HOME
610  VTAB 22: INVERSE : PRINT "SC
     ORE FINAL : ";S;: NORMAL : GET
     A$
620  TEXT : HOME
```



ALCOOLTEST

**«Un verre oui, trois verres bonjour les dégâts !»
Après un bon repas avec des amis,
il faut maintenant rentrer chez vous.**



BUT DU JEU

Pour conduire, il faut d'excellents réflexes. Dans ce jeu, l'ordinateur vous propose trois types de tests. Le premier est basé sur la rapidité simple, il faut presser la barre espace après un bip sonore. Le second testera votre aptitude à distinguer la gauche de la droite. Le troisième, sans aucun doute le plus difficile, vous demande de taper le plus rapidement possible les lettres apparues à l'écran. Bien sûr dans chaque test votre temps est compté, alors faites vite.

AU CLAVIER

Pour utiliser ce logiciel, il suffit de suivre les indications données par l'ordinateur.

```
100  REM  COPYRIGHT (C) 1984
110  REM       TILT MICRO
120  REM
130  REM  TEST DE REFLEXES
140  REM
150  REM
160  TEXT
170  HOME
180  REM  ECRITURE DU CHRONO.
190  DATA  169,0,133,6,133,7,169,
     17,32,168,252,230,6,208,4,23
     0
200  DATA  7,240,14,44,0,192,16,2
     38,173,0,192,133,8,44,16,192

210  DATA  96,169,7,133,8,96,0,0,
     0,0,0,0,0,0,0,0
220  FOR I = 768 TO 815: READ A: POKE
     I,A: NEXT I
230  PRINT "TEST DE REFLEXES :"
240  PRINT : PRINT : PRINT "    3
      TYPES DE TEST "
250  PRINT : PRINT "    - LE 'SIM
     PLE'
260  PRINT : PRINT "    - LE 'BIL
     ATERAL'
270  PRINT : PRINT "    - LE 'COM
     PLEXE"
280  PRINT : PRINT "     DONT 5
     TESTS DE CHAQUE TYPE"
290  GOSUB 1170
300  HOME
310  PRINT "LE 'SIMPLE'"
320  PRINT : PRINT : PRINT "AU 'B
     EEP' APPUYEZ LE PLUS RAPIDEM
     ENT"
330  PRINT : PRINT "POSSIBLE SUR
     LA TOUCHE 'ESPACE '
340  GOSUB 1170
350  FOR I = 1 TO 5
360  HOME
370 F = 0
380  PRINT "ATTENTION      TEST N
     #1    ESSAI N#";I
390  FOR T = 1 TO  RND (1) * 1000
      + 200: IF  PEEK ( - 16384) >
     127 THEN  PRINT "SEULEMENT A
     U BEEP": POKE  - 16368,0:F =
```

```
     F + 2: NEXT T
400  NEXT T
410  VTAB 12: HTAB 18: PRINT "BE"
     ; CHR$ (7);"EP": CALL 768
420  IF  PEEK (8) < > 160 THEN  PRINT
     "SEULEMENT SUR LA TOUCHE 'ES
     PACE ":F = F + 1
430 TT = ( PEEK (6) +  PEEK (7) *
     256) / 1000
440  IF  PEEK (8) = 7 THEN  PRINT
     "DELAI DEPASSE":TT = 60
450  VTAB 21: PRINT "TEMPS : ";TT
     ;" SEC.   PENALITE : +";(F *
     TT)
460 T1(I) = TT + (F * TT)
470  GOSUB 1170
480  NEXT I
490  HOME
500 F = 0
510  PRINT "LE 'BILATERAL'"
520  PRINT : PRINT "ATTENDRE L'AP
     PARITION DU MOT 'DROITE "
530  PRINT "OU 'GAUCHE' ET APPUYE
     Z SUR LA TOUCHE :"
540  PRINT : PRINT "  - 'A' POUR
     GAUCHE"
550  PRINT : PRINT "  - 'L' POUR
     DROITE"
560  GOSUB 1170
570  FOR I = 1 TO 5
580 F = 0
590  HOME
600  PRINT "ATTENTION          TEST N
     #2    ESSAI N#";I
610  FOR T = 1 TO  RND (1) * 1000
      + 200: IF  PEEK ( - 16384) >
     127 THEN  PRINT "SEULEMENT A
     U BEEP": POKE  - 16368,0:F =
     F + 2: NEXT T
620  NEXT T
630  IF  RND (1) >  = .5 THEN P$ =
     "DROITE":C$ = "L": GOTO 650
640 P$ = "GAUCHE":C$ = "A"
650  VTAB ( RND (1) * 15 + 3): HTAB
     ( RND (1) * 32): PRINT  CHR$
     (7);P$: CALL 768
660  IF  PEEK (8) < > 193 AND  PEEK
     (8) < > 204 THEN  PRINT "'A
     ' OU 'L' SEULEMENT":F = F +
     1
670  IF  PEEK (8) = 193 AND C$ =
     "L" THEN  PRINT "INVERSION":
     F = F + 3
680  IF  PEEK (8) = 204 AND C$ =
     "A" THEN  PRINT "INVERSION":
     F = F + 3
690 TT = ( PEEK (6) +  PEEK (7) *
     256) / 1000
700  IF  PEEK (8) = 7 THEN  PRINT
     "DELAI DEPASSE":TT = 60
710  VTAB 21: PRINT "TEMPS : ";TT
     ;" SEC.   PENALITE : +";(F *
     TT)
720 T2(I) = TT + (F * TT)
730  GOSUB 1170
740  NEXT I
750  HOME
760  PRINT "LE 'COMPLEXE'
770  PRINT : PRINT "UN MOT FORME
     DE 6 LETTRES VA S'AFFICHER"
780  PRINT "A L'ECRAN IL FAUT LE
     TAPER LE PLUS VITE"
790  PRINT "POSSIBLE SUR LE CLAVI
     ER SANS SE TROMPER"
800  GOSUB 1170
810 F = 0
820  FOR I = 1 TO 5
830  HOME
840 P$ = ""
850  PRINT "ATTENTION          TEST N
     #3    ESSAI N#";I
860  FOR T = 1 TO  RND (1) * 1000
      + 200: IF  PEEK ( - 16384) >
     127 THEN  PRINT "SEULEMENT A
     U BEEP": POKE  - 16368,0:F =
     F + 2: NEXT T
870  NEXT T
880  FOR J = 1 TO 6
890 C$(J) =  CHR$ ( RND (1) * 26 +
     193):P$ = P$ + C$(J)
900  NEXT J
910  VTAB ( RND (1) * 15 + 3): HTAB
     ( RND (1) * 32): PRINT  CHR$
     (7);P$
920  VTAB 18: HTAB 18
930  FOR J = 1 TO 6: CALL 768:CR$
     (J) =  CHR$ ( PEEK (8)): PRINT
     CR$(J);:TT(J) = ( PEEK (6) +
      PEEK (7) * 256 + 100): NEXT
     J
940  VTAB 21: GOSUB 1170
950  HOME
960 T = 0:F = 0
970  FOR J = 1 TO 6
980 P(J) = 0
990  IF C$(J) < > CR$(J) THEN P(
     J) = TT(J) * 1.5:F = F + 1.5
```

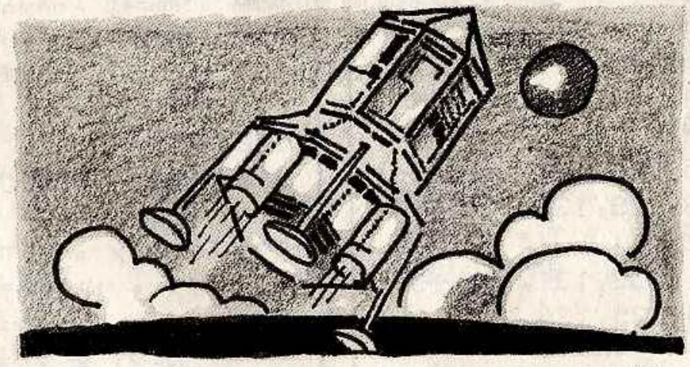
```
1000  IF CR$(J) =  CHR$ (7) THEN
    P(J) = TT(J) * 5:F = F + 5
1010  PRINT C$(J);"-";CR$(J);" >
    ";TT(J) / 1000;" SEC.";: HTAB
    18: PRINT "PENALITE : ";P(J)
    / 1000;" SEC."
1020 T = T + TT(J)
1030  NEXT J
1040  PRINT : PRINT "TOTAL : ";T /
    1000;" SEC. PENALITE : ";(T *
    F) / 1000;" SEC.": PRINT
1050 T3(I) = (T + (T * F)) / 1000

1060  GOSUB 1170
1070  NEXT I
1080  HOME : HTAB 12: PRINT "RESU
    LTATS EN SEC.": PRINT : PRINT
1090  HTAB 9: PRINT "TEST 1";: HTAB
    20: PRINT "TEST 2";: HTAB 31
    : PRINT "TEST 3": PRINT
1100  FOR I = 1 TO 5
1110  PRINT "ESS.";I;"    ";T1(I);
    : HTAB 20: PRINT T2(I);: HTAB
    31: PRINT T3(I):M1 = M1 + T1
    (I):M2 = M2 + T2(I):M3 = M3 +
    T3(I)
1120  NEXT I
1130  PRINT : PRINT : PRINT "MOYE
    NNES : "
1140  PRINT : HTAB 9: PRINT M1 /
    5;: HTAB 20: PRINT M2 / 5;: HTAB
    31: PRINT M3 / 5
1150  GOSUB 1170
1160  HOME : END
1170  PRINT : PRINT : PRINT "APPU
    YEZ SUR UNE TOUCHE POUR CONT
    INUER ";: GET A$: RETURN
```



ALUNISSAGE

Les missions Terre-Lune sont devenues d'une grande routine. Mais depuis quelques jours, l'attraction lunaire a changé et plus personne ne peut alunir.



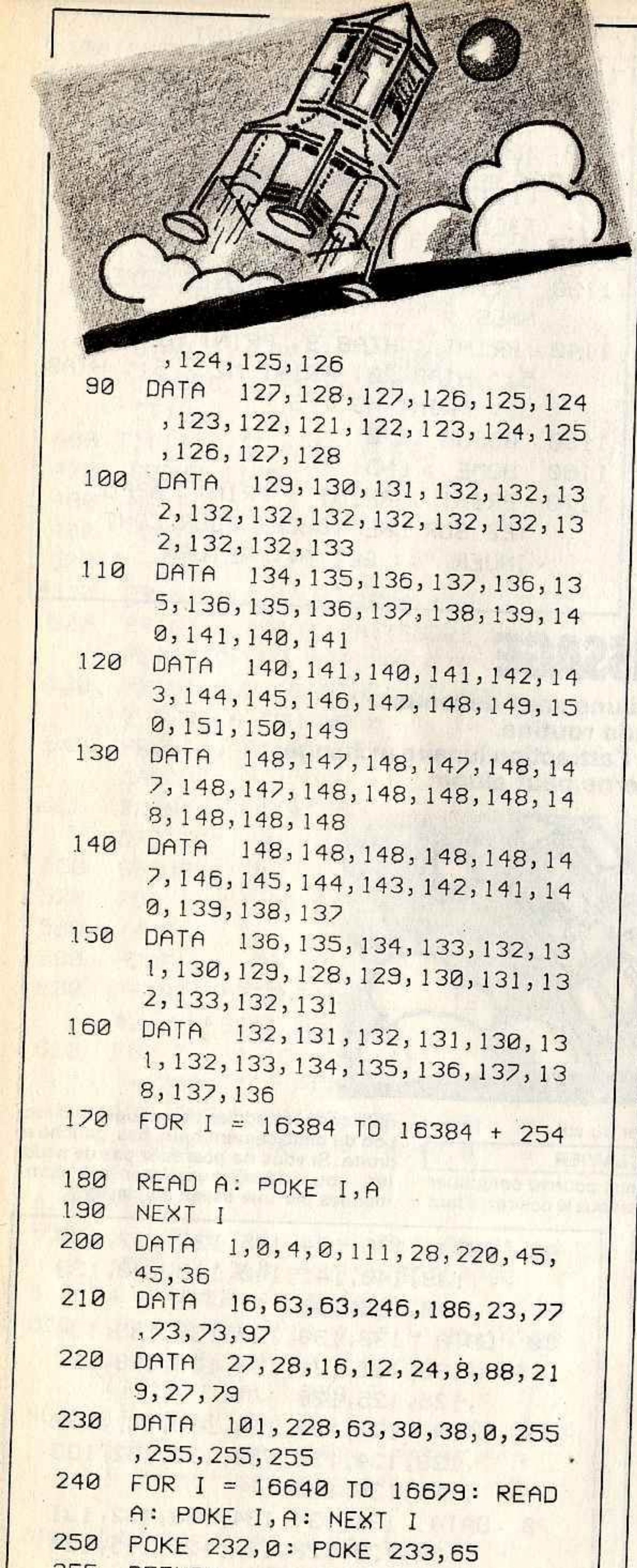
BUT DU JEU

Aux commandes d'un LEM, vous devez essayer de vous poser sur la base APPLE. Dosez avec exactitude les réacteurs pour ne pas vous écraser au sol.

AU CLAVIER

Dans ce logiciel, vous pourrez constituer la surface lunaire, si vous le désirez. Il faut utiliser deux paddles pour diriger la direction du déplacement haut, bas, gauche et droite. Si vous ne possédez pas de paddles, vous devrez remplacer ces commandes par une saisie au clavier.

```
1  REM  COPYRIGHT (C) 1984
2  REM     TILT  MICRO
3  REM
4  REM   ALUNISSAGE
5  TEXT : HOME : GOTO 260
10  DATA  154,153,152,151,151,151
    ,151,151,151,151,151,151,151
    ,152,153,154
20  DATA  153,152,153,152,153,152
    ,153,152,151,150,149,148,149
    ,148,149,148
30  DATA  147,146,145,144,143,142
    ,141,140,139,138,137,136,135
    ,136,135,136
40  DATA  135,134,135,136,137,138
    ,139,140,141,140,139,140,139
    ,140,139,138
50  DATA  139,138,137,136,135,134
    ,133,132,131,130,129,128,127
    ,126,125,126
60  DATA  127,128,129,130,131,132
    ,133,134,133,132,133,132,133
    ,134,134,134
70  DATA  134,134,134,133,132,131
    ,130,129,128,127,126,125,124
    ,124,124,124
80  DATA  124,124,124,124,124,124
    ,124,124,124,124,124,124,124
```



```
,124,125,126
90  DATA  127,128,127,126,125,124
    ,123,122,121,122,123,124,125
    ,126,127,128
100  DATA  129,130,131,132,132,13
    2,132,132,132,132,132,132,13
    2,132,132,133
110  DATA  134,135,136,137,136,13
    5,136,135,136,137,138,139,14
    0,141,140,141
120  DATA  140,141,140,141,142,14
    3,144,145,146,147,148,149,15
    0,151,150,149
130  DATA  148,147,148,147,148,14
    7,148,147,148,148,148,148,14
    8,148,148,148
140  DATA  148,148,148,148,148,14
    7,146,145,144,143,142,141,14
    0,139,138,137
150  DATA  136,135,134,133,132,13
    1,130,129,128,129,130,131,13
    2,133,132,131
160  DATA  132,131,132,131,130,13
    1,132,133,134,135,136,137,13
    8,137,136
170  FOR I = 16384 TO 16384 + 254
180  READ A: POKE I,A
190  NEXT I
200  DATA  1,0,4,0,111,28,220,45,
    45,36
210  DATA  16,63,63,246,186,23,77
    ,73,73,97
220  DATA  27,28,16,12,24,8,88,21
    9,27,79
230  DATA  101,228,63,30,38,0,255
    ,255,255,255
240  FOR I = 16640 TO 16679: READ
    A: POKE I,A: NEXT I
250  POKE 232,0: POKE 233,65
255  RETURN
260  HOME
270  PRINT "VOULEZ VOUS CREER VOT
    RE PROPRE TERRAIN"
275  GOSUB 10
280  PRINT : INPUT "O/N ";R$
290  IF R$ = "O" THEN 310
300  GOTO 500
310  PRINT : PRINT " 'I' POUR ALL
    ER VERS LE HAUT"
320  PRINT : PRINT " 'K' POUR ALL
    ER TOUT DROIT"
330  PRINT : PRINT " 'M' POUR DES
    CENDRE"
335  PRINT : PRINT " '@' POUR EFF
    ACER,RECOMENCER"
340  PRINT : PRINT "PRET ?": GET
    R$
350  HGR : HCOLOR= 3: SCALE= 1: ROT=
    0: DRAW 1 AT 139,79
360  HPLOT 0,159 TO 254,159
370 Y = 155
380  FOR I = 0 TO 254
390  GET R$
400  IF R$ = "@" THEN 350
410  IF R$ = "I" THEN Y = Y - 1
420  IF R$ = "M" THEN Y = Y + 1
430  IF Y > 159 THEN Y = 159
440  HPLOT I,Y: POKE I + 16384,Y
450  NEXT I
460  PRINT CHR$ (7): POKE - 163
    68,0
500  REM
510  HGR : HCOLOR= 3: ROT= 0: SCALE=
    1
520  FOR X = 0 TO 254: HPLOT X, PEEK
    (X + 16384)
530  IF X / 2 < > INT (X / 2) THEN
    NEXT X
540 Y = RND (1) * 150
550  IF Y > PEEK (16384 + X) THEN
    540
560  HPLOT X,Y
570  NEXT X
580 X = RND (1) * 234 + 10:Y = 1
    0
585 YI = 1
590  HCOLOR= 3: DRAW 1 AT X,Y
595 XA = X:YA = Y
600 Y = Y + YI:YI = YI + .5
605 X = X + XI
606  IF X < 10 THEN X = 10
607  IF X > 244 THEN X = 244
608  IF Y < 10 THEN Y = 10
610 C = PEEK ( - 16384)
620  IF C = 193 THEN YI = Y1 - 1.
    5
```

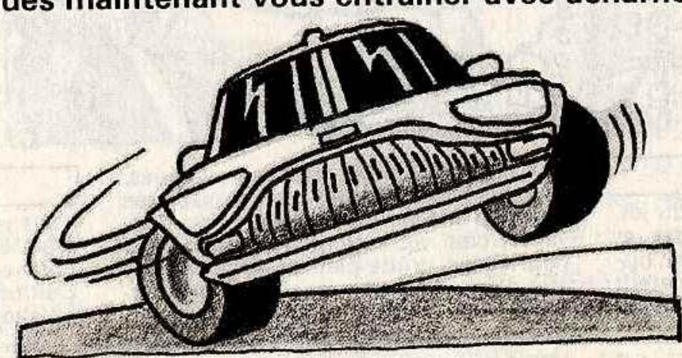
```
630  IF C = 218 THEN YI = YI + 1
640  IF C = 136 THEN XI = XI - 1
650  IF C = 149 THEN XI = XI + 1
660  POKE  - 16368,0
670  IF Y >  PEEK (X + 16384) THEN
     800
700  HCOLOR= 0: DRAW 1 AT XA,YA
```

```
710  GOTO 590
800  IF  PEEK (16384 + X - 3) =  PEEK
     (16384 + X + 3) AND YI < 3 AND
     XI < 1 THEN  VTAB 22: PRINT
     "BRAVO": END
810  VTAB 22: FLASH : PRINT "SCRA
     TCH": NORMAL : END
```



STOCK CAR

Vous venez de faire l'acquisition d'un bolide.
La première course de stock car française aura lieu dans quelques semaines, il faut dès maintenant vous entraîner avec acharnement.



BUT DU JEU

Dans un circuit assez limité, déplacez votre automobile, de plus en plus vite. En approchant des trois cents kilomètres heures, la voiture devient pratiquement incontrôlable. Après deux tours d'essai, vous devez tenter un tour complet à 300 Km/h.

AU CLAVIER

Ce logiciel nécessite l'utilisation de deux paddles, l'un pour la direction de la voiture représentée par un point et l'autre pour régler la vitesse. Si vous ne possédez pas de paddles, remplacez leur gestion par une saisie au clavier.

```
1  HOME
5 X = 10:Y = 10:G = 139:H = 50
10  HGR
20  HPLOT 0,0 TO 279,0
30  HPLOT  TO 279,159
40  HPLOT  TO 179,159
50  HPLOT  TO 179,100
60  HPLOT  TO 100,100
70  HPLOT  TO 100,159
80  HPLOT  TO 0,159
90  HPLOT  TO 0,0
100  HPLOT 20,20 TO 259,20
110  HPLOT  TO 259,139
120  HPLOT  TO 199,139
130  HPLOT  TO 199,79
140  HPLOT  TO 80,79
150  HPLOT  TO 80,139
160  HPLOT  TO 20,139
170  HPLOT  TO 20,20
180  FOR I = 1 TO 7
182  READ T: READ N
185  VTAB 21: HTAB T: PRINT N
187  NEXT I
190  DATA  1,0,7,50,14,100,20,150
     ,26,200,32,250,38,300
200 D =  PDL (0) * .024639942
210 A =  PDL (1) * .039215686
215  HCOLOR= 0: HPLOT X,Y: HCOLOR=
     3
220 X = X +  SIN (D) * A
225 Q = Q + .25
226 K = K + A
230 Y = Y +  COS (D) * A
232  VTAB (22): PRINT "


233  VTAB (22): PRINT  TAB(  INT
     ((A * 4) + 1));"!"
235  ONERR  GOTO 255
236  HCOLOR= 0: HPLOT 139,50 TO G
     ,H: HCOLOR= 3
237 G = ( SIN (D) * 10) + 139:H =
     ( COS (D) * 10) + 50: HPLOT
     139,50 TO G,H
240  HPLOT X,Y
245  HPLOT 136,50: HPLOT 142,50
250  GOTO 200
255  HOME
260  VTAB 22: HTAB 18: PRINT "BIN
     G !"
270  PRINT "TEMPS= ";Q,: PRINT "D
     ISTANCE= ";K
280  END
```



702 EN PÉRIL

Vous partez en vacances passer quelques jours au soleil des tropiques. Le voyage à bord du jet s'annonce sans encombre, lorsque tout à coup, l'impossible survient. L'équipage tombe malade, plus personne n'est en mesure de piloter.



BUT DU JEU

Après avoir pris les commandes du jet, vous devez maintenant vous poser et sauver votre précieuse cargaison humaine. Vos souvenirs de pilotage datent du lointain service militaire. En plus de tous les problèmes propres aux pilotages, vous devrez poser le jet sur une piste très proche d'une grande agglomération. Surveillez bien votre altimètre pour ne pas heurter un gratte-ciel, et votre vitesse afin d'éviter de vous crasher à l'atterrissage.

AU CLAVIER

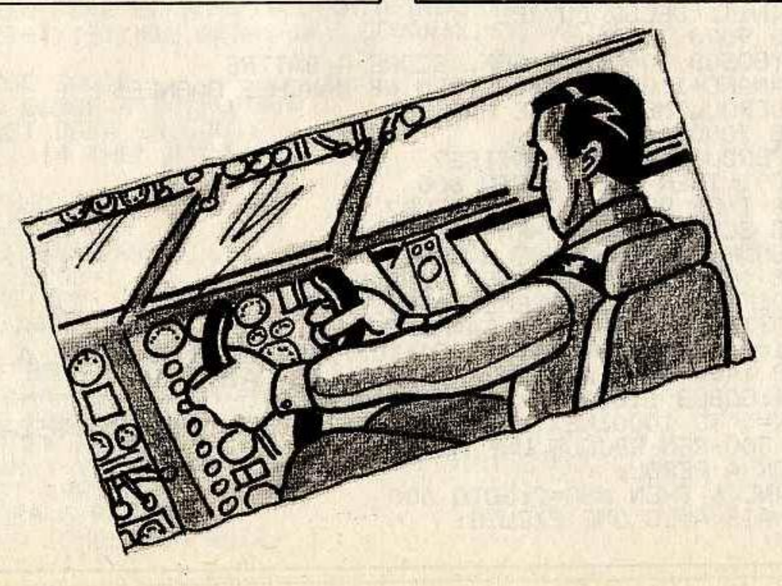
Vous voyez votre avion se déplacer à l'écran. La vitesse se contrôle à l'aide des touches d'édition de droite et de gauche. L'altitude est augmentée grâce à la touche A et réduite par la touche Z.

```
100  REM  COPYRIGHT (C) 1984
110  REM      TILT MICRO
120  REM
130  FOR I = 16384 TO 16400:T = T
      + PEEK (I): NEXT I: IF T =
     638 THEN 280
140  DATA  2,0,6,0,72,0,54,54,54,
     54,54,54,54,45,45,45,45,45
150  DATA  45,45,36,36,36,36,36,3
     6,36,63,63,63,63,63,63,55,14
     ,14
160  DATA  14,14,14,14,14,14,14,1
     4,14,14,12,24,8,24,8,24,8,24
170  DATA  8,24,8,24,16,30,30,30,
     30,30,158,243,30,30,30,30,4,
     0
180  DATA  111,23,62,23,54,62,63,
     63,63,23,118,45,45,45,53,54,
     54,54
190  DATA  54,63,23,118,45,45,38,
     45,45,93,32,28,63,36,36,36,3
     6,44
200  DATA  45,45,45,93,32,28,63,6
     3,63,39,36,28,151,146,54,182
     ,146,146
210  DATA  54,54,6,0,79,57,32,106
     ,25,144,240,169,16,176,238,7
     2,160,1
220  DATA  177,60,106,104,144,8,1
     0,32,92,31,78,120,4,96,133,4
     6,32,127
230  DATA  31,185,120,4,36,53,48,
     3,185,248,4,141,120,4,165,46
     ,36,53
240  DATA  48,5,153,248,4,16,3,15
     3,120,4,76,30,27,138,74,74,7
     4,74
250  DATA  168,96,72,160,2,177,72
     ,106,102,53,32,127,31,104,10
     ,36,53,48
260  DATA  5,153,248,4,16,3,153,1
     20,4,96,169,128,141,120,4,16
     9,0,0
270  FOR I = 16384 TO 16617: READ
     A: POKE I,A: NEXT : POKE 232
     ,0: POKE 233,64
280  TEXT : HOME : NORMAL : PRINT

290  HGR : HCOLOR= 3: SCALE= 1: ROT=
     0
300  VTAB 21: HTAB 1: PRINT "DIST
             ALT.
       VIT."
310  INVERSE
320 D =  INT ( RND (1) * 800 + 19
     9):A =  INT ( RND (1) * D +
     300):V =  INT ( RND (1) * (A
      + D / 2) + 100)
330 N% = 3
340  FOR I = 1 TO N%
350 X%(I) =  RND (1) * 83 + ((83 *
      (I - 1)) + 15)
360 Y%(I) =  RND (1) * 150 + 10
```

```
370 C%(I) = 3
380  DRAW 1 AT X%(I),Y%(I)
390  NEXT I
400  DRAW 2 AT 140,80
410 DP = 3
420 J =  INT (J + (V / 50)):KB =
     PEEK ( - 16384)
430  IF KB = 149 THEN V = V + 15:
     GOTO 470
440  IF KB = 136 THEN V = V - 15:
     GOTO 470
450  IF KB = 193 THEN A = A + 10
460  IF KB = 218 THEN A = A - 10
470 A =  INT (A + ((V - 500) / 50
    )): POKE  - 16368,0
480 V =  INT (V - (( PDL (1) - 12
    8) / 50))
490  FOR I = 1 TO N%
500  IF Y%(I) > 170 THEN  HCOLOR=
    0: DRAW 1 AT X%(I),Y%(I):Y%(
    I) = 10:X%(I) =  RND (1) * 2
    00 + 15: IF ((D - J) / (V /
    50)) < 50 THEN C%(I) = 0
510 Y%(I) = Y%(I) + DP
520  HCOLOR= 0: DRAW 1 AT X%(I),Y
    %(I) - DP: HCOLOR= C%(I): DRAW
    1 AT X%(I),Y%(I): HCOLOR= 3:
     DRAW 2 AT 140,80
530  NEXT I
540  VTAB 22: HTAB 1: PRINT "
    ";: HTAB 1: PRINT D - J;: HTAB
    19: PRINT "    ";: HTAB 19: PRINT
    A;: HTAB 36: PRINT "    ";: HTAB
    36: PRINT V;
550  IF A <  = 10 THEN  TEXT : HOME
    : VTAB 12: FLASH : PRINT "AL
    TITUDE TROP BASSE !!": GOTO
    720
560  IF A > 3000 THEN  TEXT : HOME
    : VTAB 12: HTAB 10: FLASH : PRINT
    "TROP HAUT !! PLUS D'OXYGENE
     !!": GOTO 720
570  IF V < 50 THEN  TEXT : HOME
    : VTAB 12: FLASH : PRINT "VI
    TESSE TROP BASSE !! PIQUER M
    ORTEL !": GOTO 720
580  IF V > 1500 THEN  TEXT : HOME
    : VTAB 12: FLASH : PRINT "VI
    TESSE TROP RAPIDE AILES DECH
    IREES ": GOTO 720
590  IF J < (D - 2) THEN 420
600  IF A > 50 THEN 710
610  IF V > 200 THEN 710
620  POKE  - 16302,0
630  FOR I = 1 TO 150
640  HCOLOR= 0: HPLOT 120,I - 1 TO
    160,I - 1: HCOLOR= 3: DRAW 2
     AT 140,80: HPLOT 119,I TO 1
    61,I
650  NEXT I
660  FOR I = 80 TO 5 STEP  - 1
670  HCOLOR= 0: DRAW 2 AT 140,I:
    HCOLOR= 3: DRAW 2 AT 140,I - 1
680  FOR J = 0 TO 800 STEP I: NEXT
    J
690  NEXT I
700  GOTO 720
710  HOME : VTAB 23: FLASH : PRINT
    " *  *  *  *  *  SCRATCH !!
     *  *  *  * ": VTAB 24: NORMAL
    : PRINT "ALT : ";A,"VIT :";V

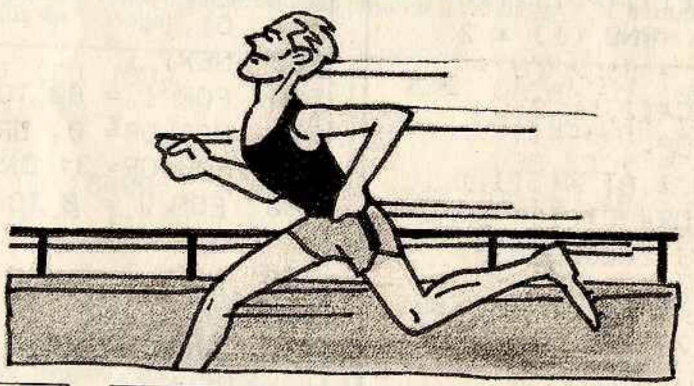
720  NORMAL
730  POKE  - 16368,0
740  GET A$
750  TEXT
```



```
z10 PRINT "    ---AVERTISSEMENT---"
20 PRINT "LES PROGRAMMES BASIC           "
30 PRINT "           SONT COMPATIBLES AVEC:"
40 PRINT "LES ATARI:  800"
50 PRINT "            800XL,1200XL"
70 PRINT
80 PRINT "NEANMOINS, CES PROGRAMMES ONT ETE"
90 PRINT "CREESSUR ATARI 800-PERITEL. CELUI-CI"
100 PRINT "NE POSSEDANT SEULEMENT QUE 8 COULEURS"
105 PRINT "DE BASE, NOUS VOUS DONNONS CI-DESSOUS"
110 PRINT "LES VALEURS DE CES COULEURS POUR QUE"
120 PRINT "VOUS PUISSIEZ LES MODIFIER DANS"
130 PRINT "LES NOUVEAUX ATARI , QUI EUX, EN"
140 PRINT "POSSEDENT 256."
150 PRINT "IL VOUS SUFFIRA, LORSQUE VOUS RECON-"
160 PRINT "L'INSTRUCTION 'SETCOLOR' PAR"
170 PRINT "PAR LA COULEUR CORRESPONDANTE"
180 PRINT "A CELLE DE VOTRE MANUEL ATARI"
190 PRINT "  VALEUR.COULEUR DE L'ATARI 800-PERITEL:"
200 PRINT "0=NOIR, 2=ROUGE, 4=BLEU, 6=VIOLET"
210 PRINT "8=VERT,10=JAUNE,12=TURQUOISE,14=BLANC"
220 PRINT
230 PRINT
240 PRINT "AUTRE REMARQUE: LES ATARI ONT LA PAR-"
250 PRINT "TICULARITE SUIVANTE: SI AU BOUT DE 15"
260 PRINT "MINUTES ENVIRON, ON NE TOUCHE PAS LE"
270 PRINT "CLAVIER, L'ECRAN CHANGE DE COULEUR"
280 PRINT "POUR PRESERVER VOTRE TV"
290 PRINT "COMME LES JEUX UTILISENT LES"
300 PRINT "LES JOYSTICKS, IL FAUDRA DONC APPUYER"
310 PRINT "SUR UNE TOUCHE POUR RESTITUER"
320 PRINT "LES COULEURS INITIALES."
330 PRINT
340 PRINT "ET ENFIN, TOUTES LES FOIS OU VOUS"
350 PRINT "FAITES 'RUN', VOUS DEVEZ D'ABORD"
360 PRINT "APPUYER SUR 'SYSTEM RESET'."
370 PRINT
400 PRINT "VOILA... MAINTENANT BON AMUSEMENT."
```

SAUT DE HAIES

Classique mais ardu... Vous ne pensiez pas pouvoir faire du sport sur votre micro, et bien vous vous trompiez. Cette leçon vaut bien un jeu sans doute. Vous voici sur un stade où votre forme physique (et intellectuelle) vous sera salutaire.



BUT DU JEU

Partez sans perdre une seconde dès le signal et enjambez l'un après l'autre les divers obstacles que vous rencontrerez en essayant de gagner le maximum de temps, et en évitant, bien sûr, de mordre la poussière. Vous êtes chronométré et vous devez toujours battre votre propre record. Attention les haies sont parfois très rapprochées.

AU CLAVIER

Faites RUN et courez.

```
99 REM INIT. CARACTERES GRAPHIQUES
100 GOSUB 1000
110 GOSUB 15000:REM AFFICHE LES REGLES
199 REM INIT. LES VARIABLES DU JEU
200 GOSUB 10000
210 GOSUB 14100:REM DEGRE DE DIFFICULTE
299 REM INIT. DECOR DU JEU
300 GOSUB 9000
310 SC=0:GOSUB 8000:REM AFF. SCORE A BATTRE
400 MANC=MANC+1:GOSUB 16000:REM NB MANCHES GAGNEES
409 REM DEROULEMENT D'UNE MANCHE
410 GOSUB 7000
419 REM PERDU PAR FEIGNANTISE?
420 IF FJ>1 THEN MSG=1:GOTO 600
429 REM A-T-ON PERDU PAR LENTEUR?
430 IF SC>SCBA1+BONUS THEN 500
439 REM BONH. A GAGNE UNE MANCHE
440 GOSUB 13000:REM MIMIQUES DU BONH.
443 REM DIFFICULTE SUPPLEMENTAIRE:
445 FA=10:IF MANC<10 THEN FA=MANC
450 SCBA1=SC+INT(RND(0)*(110-FA*10)):REM DIMINUE SCORE A BATTRE
455 GOSUB 14000:REM AUGMENTE DIFFICULTE HAIE
460 MSG=4:GOSUB 11000:REM MESSAGE: GAGNE
470 FOR K=0 TO 1000:NEXT K:REM ATTENTE POUR LECTURE MESSAGE
480 GOTO 300:REM REJOUE UNE MANCHE
499 REM ON A PERDU:
500 IF MANC<6 THEN MSG=2:GOTO 600
509 REM MAIS AVEC UNE EXCUSE:
510 MSG=3
```

```
599 REM PARTIE TERMINEE
600 GOSUB 11000:REM AFF. MESSAGE
610 GOSUB 12000:REM ATTENTE PR REJOUER
620 GOTO 200:REM RECOMMENCE PARTIE
999 REM <<< INIT. ECRAN + CARA. GRAPH. >>>
1000 POKE 106,PEEK(106)-5:GRAPHICS 0
1010 SETCOLOR 4,0,0:SETCOLOR 1,0,0
1020 SETCOLOR 2,0,12:POKE 752,1
1030 POSITION 4,10:PRINT "PATIENTEZ QUELQUES INSTANTS..."
1100 DLST=(PEEK(106)+1)*256
1110 FOR I=0 TO 1023:POKE DLST+I,PEEK(57344+I):NEXT I
1120 POKE 756,DLST/256
1130 FOR I=0 TO 119:READ V:POKE 512+DLST+I,V:NEXT I
1150 RETURN
2000 REM  <<< CARACTERES GRAPHIQUES >>>
2029 REM HAIE
2030 DATA 0,8,8,8,8,24,56,255
2049 REM HAIE TOMBEE
2050 DATA 0,0,0,0,64,96,126,255
2099 REM TERRAIN
2100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,255
2199 REM FANION
2200 DATA 16,56,124,56,16,16,16,255
2299 REM BONH. POS. 1   : COURT
2300 DATA 0,0,0,0,0,12,12,0
2310 DATA 127,216,24,30,50,227,128,255
2319 REM BONH. POS. 2   :COURT
2400 DATA 0,0,0,0,0,12,12,0
2410 DATA 120,95,24,28,118,66,3,255
2499 REM VONH. POS. 3   : SAUTE
2500 DATA 0,0,0,0,0,0,3,2
2510 DATA 12,12,48,254,48,252,131,0
2599 REM BONH. POS. 4   : DEPART
2600 DATA 0,0,3,59,56,212,164,255
2699 REM BONH. POS. 5   : GAGNE1
2700 DATA 0,0,0,0,0,24,24,0
2710 DATA 153,189,90,24,36,36,102,255
2799 REM BONH. POS. 6   : GAGNE2
2800 DATA 0,0,0,0,0,24,153,129
2810 DATA 90,60,24,24,36,36,102,255
2998 REM --- AFFICHAGE BONHOMME ---
2999 REM SELECTIONNE CARACTERES GRAPH.
3000 IF POSB<3 THEN 3050
3010 IF POSB=3 THEN AFBH=BSAUT:GOTO 3100
3020 IF POSB=4 THEN AFBH=BDEP:GOTO 3100
3030 IF POSB=5 THEN AFBH=BGAG1:GOTO 3100
3040 IF POSB=6 THEN AFBH=BGAG2:GOTO 3100
3050 AFBH=BCOUR1:BASC=-BASC
3060 IF BASC=ABS(BASC) THEN AFBH=BCOUR2
3100 REM EFFACE ANCIEN BONHOMME
3110 IF POSB1=3 THEN POKE ECRAN+(X1-1)+Y1*XM,0:POKE ECRAN+X1+Y1*XM,0:GOTO 3200
3120 IF POSB1=4 THEN POKE ECRAN+X1+Y1*XM,ANO:GOTO 3200
3140 POKE ECRAN+X1+(Y1-1)*XM,0:POKE ECRAN+X1+Y1*XM,ANO
3199 REM --- AFFICHE BONHOMME ---
3200 X1=X:Y1=Y-ST
3210 ANO=PEEK(ECRAN+X1+Y1*XM):POSB1=POSB
3220 IF POSB=3 THEN POKE ECRAN+(X1-1)+Y1*XM,AFBH:POKE ECRAN+X1+Y1*XM,AFBH+1:GOTO 3400
3230 IF POSB=4 THEN POKE ECRAN+X1+Y1*XM,AFBH:GOTO 3400
3240 POKE ECRAN+X1+(Y1-1)*XM,AFBH:POKE ECRAN+X1+Y1*XM,AFBH+1
3400 RETURN
3999 REM  LE JOUEUR SAUTE
4000 IF ST=0 THEN GOSUB 4400:RETURN
4009 REM JOUEUR EST DEJA EN SAUT:
4010 IF STICK(JR)<>14 THEN 4100
4020 LSAUT=LSAUT-1
4030 IF LSAUT=0 THEN 4100
4040 GOSUB 4200:RETURN
4099 REM LE JOUEUR RETOMBE
4100 ST=0:LSAUT=0:POSB=1
4110 GOSUB 4200:RETURN
4199 REM AVANCE BONHOMME + TESTE LE
4200 X=X+1
4209 REM TESTE SI BONH. SUR HAIE:
4210 IF PEEK(ECRAN+X+(Y-ST)*XM)=HAIE THEN 4300
4219 REM TESTE SI FIN LIGNE:
4220 IF X<>XM-1 THEN RETURN
4230 IF PEEK(ECRAN+X+Y*XM)<>FAN THEN Y=Y+3:X=0:RETURN
4239 REM BONH. EST ARRIVE:
4240 FJ=1:ST=0:POSB=5:RETURN
4299 REM LE JOUEUR TOMBE SUR HAIE
4300 POSB=4:NHAI1=NHAI1-1
```

```
4310 GOSUB 3000:ANO=HAITB
4320 RETURN
4399 REM INIT LE SAUT
4400 ST=1:LSAUT=3:POSB=3
4410 GOSUB 4200:RETURN
4999 REM  DEPLACEMENT DU JOUEUR
5000 IF ST=1 THEN GOSUB 4000:RETURN
5010 IF STICK(JR)=14 THEN GOSUB 4000:RETURN
5030 GOSUB 4200:RETURN
5999 REM  PERDRE UN TOUR ET DEPART
6000 IF POSB<>4 THEN RETURN
6030 IF STRIG(JR)=1 THEN DEPA=1:RETURN
6040 DEPA=0:POSB=1:BASC=1
6050 RETURN
6998 REM  DEROULEMENT D'UNE MANCHE
6999 REM INIT. LA MANCHE
7000 GOSUB 7500:REM INIT VARIABLES
7010 GOSUB 7600:REM BONH. EN POS. DEPART
7099 REM DEROULEMENT DE LA MANCHE:
7100 GOSUB 7700:REM AFFICHE SCORE
7110 IF FJ=2 THEN 7300:REM SI DISQUALIFIE EN COURSE
7119 REM DIMINUE ECART ENTRE LES HAIES
7120 GOSUB 6000:REM SI EN POS. DEPART
7130 IF DEPA=1 THEN 7100
7140 GOSUB 5000:REM GESTION DU BONH.
7150 GOSUB 3000:REM AFFICHE BONH.
7160 IF FJ<1 THEN 7100
7199 REM MANCHE TERMINEE
7200 NH=NHAI-NHAI1:REM NBRE HAIES TOMBEE
7210 BONUS=0:IF NH=0 THEN BONUS=100
7220 GOSUB 7710:REM AFF. SCORE FINAL
7230 REM DIMINUE ECART ENTRE LES HAIES
7299 REM AFF. BONH. TERMINE
7300 ST=0:ANO=TERR:POSB=5:GOSUB 3000
7310 RETURN
7499 REM  INIT. VARIABLES POUR UN JEU
7500 X1=0:Y1=DEBLIG:X=X1:Y=Y1
7510 ANO=TERR:POSB=4:BASC=1
7520 FJ=0
7590 RETURN
7599 REM  POSITION DEPART DU BONH.
7600 POSB=4:GOSUB 3000:REM BONH. POS DEPART
7610 POSITION 5,3:? "A VOS MARQUES..."
7615 FOR K=0 TO 100:NEXT K
7620 POSITION 5,3:? "PRET!            "
7625 FOR K=0 TO 100+RND(0)*100:NEXT K
7629 REM BRUIT DU DEPART
7630 FOR I=0 TO 10:SOUND 0,I,0,15:NEXT I
7640 SOUND 0,0,0,0
7650 POSITION 5,3:? "PARTEZ ..."
7655 FOR K=0 TO 50:NEXT K
7660 POSITION 5,3:? "                "
7680 RETURN
7698 REM  AFFICHE POINTS SCORE
7699 REM MISE A JOUR SCORE:
7700 SC=SC+5:IF SC>MXSC THEN FJ=2
7710 REM AFFICHE SCORE
7720 POSITION 30,0:? SC;"    ":RETURN
7999 REM  AFFICHE "A BATTRE" + SCORE
8000 POSITION 2,0:? "A BATTRE: ";SCBA1;"    "
8010 POSITION 23,0:? "SCORE= ";SC;"    "
8020 RETURN
8999 REM  AFFICHE DECOR DU JEU
9000 ? CHR$(125)
9010 ECRAN=PEEK(88)+256*PEEK(89)
9020 XM=40:YM=24:MAXL=5:DEBLIG=5
9030 LIG1=ECRAN+XM*DEBLIG
9040 NHAI=0:NH=0
9100 FOR J=1 TO MAXL
9110 FOR I=0 TO XM-1
9119 REM POSE-T-ON FANION D'ARRIVEE?
9120 IF I=XM-1 AND J=MAXL THEN POKE LIG1+I,FAN:GOTO 9400
9199 REM POSE PEUT-ETRE DES HAIES
9200 IF NH>0 AND NH<MAXNH THEN 9230
9210 IF I<LIM1 OR I>LIM2 THEN 9300
9220 IF I/H<>INT(I/H) THEN 9300
9230 IF RND(0)<0.15 THEN 9300
9240 POKE LIG1+I,HAIE:NH=NH+1
9250 NHAI=NHAI+1:GOTO 9400
9299 REM POSE DU TERRAIN
9300 POKE LIG1+I,TERR:NH=0
```

```
9400 NEXT I
9410 LIG1=LIG1+3*XM
9500 NEXT J
9600 NHAI1=NHAI:RETURN
9999 REM  VARIABLE DU JEU
10000 REM VARIABLE DESSIN GRAPHIQUE
10010 HAIE=64
10020 HAITB=65:REM HAIE TOMBEE
10030 TERR=66:REM TERRAIN COURSE
10040 FAN=67:REM FANION D'ARRIVEE
10050 BCOUR1=68:REM BONH. COURT 1ER FIG.
10060 BCOUR2=70:REM BONH. COURT 2EME FIG.
10070 BSAUT=72:REM BONH. SAUTE
10080 BDEP=74:REM BONH. POSITION DEPART
10090 BGAG1=75:REM BONH. GAGNE POS 1
10092 BGAG2=77:REM BONH. GAGNE POS 2
10100 JR=0:REM JOYSTICK DU JOUEUR
10110 LIM1=4:REM DEBUT LIG POUR HAIE
10120 LIM2=33:REM FIN  LIG POUR HAIE
10140 SCBA=1500:SCBA1=SCBA:REM SCORE A BATTRE
10150 MXSC=2000:REM SCORE DE DISQUALIFICATION EN COURSE
10160 MANC=0:REM NBRE DE MANCHE
10600 RETURN
10999 REM  MESSAGES DIVERS
11000 POSITION 2,2
11010 ON MSG GOSUB 11100,11200,11300,11400
11020 RETURN
11099 REM MESSAGE 1
11100 ? "PERDU:"
11110 PRINT "DISQUALIFIE POUR ... FAINEANTISE !":RETURN
11199 REM MESSAGE 2
11200 ? "PERDU:"
11210 ? "VOUS ETES TROP LENT...":RETURN
11299 REM MESSAGE 3
11300 ? "PERDU:"
11310 ? "MAIS VOUS AVEZ TENU ";MANC;" MANCHES !":RETURN
11399 REM MESSAGE 4
11400 ? "GAGNE:"
11410 ? "IL FAUDRA MAINTENANT BATTRE ";SCBA1;" !":RETURN
11999 REM  ATTENTE POUR REJOUER
12000 POSITION 3,22
12010 PRINT "POUR REJOUER, APPUYEZ SUR LE BOUTON"
12020 FOR K=0 TO 50:IF STRIG(JR)=0 THEN RETURN
12030 NEXT K
12050 POSITION 3,22
12060 PRINT "POUR REJOUER, APPUYER SUR LE BOUTON"
12070 FOR K=0 TO 50:IF STRIG(JR)=0 THEN RETURN
12080 NEXT K
12090 GOTO 12000
12999 REM  MIMIQUE DU BONH. VAINQUEUR
13000 FOR I=1 TO 10
13010 IF POSB=5 THEN POSB=6:GOTO 13100
13020 POSB=5
13100 GOSUB 3000:REM AFFICHE BONH.
13110 FOR K=0 TO 50:NEXT K
13200 NEXT I
13300 RETURN
13999 REM  DIFFICULTE DU JEU
14000 IF H=MAXH THEN GOSUB 14100:RETURN :REM SI COMPLIQUE JEU
14010 H=H-2:IF H<MAXH THEN H=MAXH
14020 RETURN
14099 REM AUGMENTE LA DIFFICULTE JEU
14100 IF MANC>12 THEN MAXNH=3:H=5:MAXH=5:RETURN
14110 IF MANC>8 THEN MAXNH=3:H=10:MAXH=5:RETURN
14120 IF MANC>4 THEN MAXNH=2:H=10:MAXH=4:RETURN
14130 MAXNH=1:H=10:MAXH=3:RETURN
14999 REM  REGLE DU JEU
15000 PRINT CHR$(125):REM EFFACE ECRAN
15010 PRINT "      --- 110 METRES HAIES ---":REM 6 BLANCS AVANT LES '-'
15030 PRINT
15040 PRINT "ET OUI, LES JEUX OLYMPIQUES DE  1984"
15050 PRINT "VONT COMMENCER...    ET VOUS PENSIEZ"
15060 PRINT "REGARDER TRANQUILLEMENT LES ATHLETES"
15070 PRINT "S'ESSOUFLER DEVANT VOTRE TELEVISEUR,"
15080 PRINT "N'EST-CE PAS ?"
15090 PRINT "ET BIEN NON, VOUS COURREZ VOUS AUSSI!"
15100 PRINT "  DES LE COUP DE FEU, APPUYEZ SUR LE"
15110 PRINT "SUR LE BOUTON DU JOYSTICK"
15130 PRINT "  POUR SAUTER LES HAIES, POUSSEZ LE"
15140 PRINT "LE MANCHE VERS LE HAUT"
15170 PRINT "  POUR FAIRE VOS PREUVES, VOUS DEVREZ"
```

```
15180 PRINT "OBTENIR UN SCORE INFERIEUR A CELUI"
15190 PRINT "QU'IL FAUT BATTRE. (SI AUCUNE HAIE NE"
15192 PRINT "TOMBE VOUS POURREZ DEPASSER CE SCORE"
15194 PRINT "DE 100 POINTS)."
15200 PRINT
15210 PRINT "N.B.:    N'OUBLIEZ PAS DE BRANCHER LE"
15320 PRINT "         JOYSTICK DANS LE PORT 1"
15330 PRINT
15340 PRINT "APPUYEZ SUR LE BOUTON POUR COMMENCER";
15400 IF STRIG(0)=1 THEN 15400
15410 PRINT CHR$(125):REM EFFACE ECRAN
15420 RETURN
15999 REM  NOMBRE DE MANCHES GAGNEES
16000 IF MANC>RCMANC THEN RCMANC=MANC
16010 POSITION 2,19:PRINT "MANCHE RECORD= ";RCMANC
16020 POSITION 25,19:PRINT "MANCHE NO. ";MANC;"   "
16100 RETURN
```

ATARI 400. ATARI 800. ATARI 600 XL - 800 XL.

GYROBATTLE

A bord de votre aéronef léger, vous devrez accomplir un voyage au bout de l'enfer. En effet, vous venez d'être prévenu qu'un seul rescapé subsistait à l'intérieur de la dangereuse cité interdite. Allez donc vite le secourir, mais prenez garde au champ magnétique.



BUT DU JEU

Insérez-vous dans le champ magnétique au moment opportun, descendez ensuite dans la cité interdite pour porter assistance au rescapé et ramenez-le enfin à bord du super-aéronef de secours.

AU CLAVIER

Faites RUN et suivez les instructions.

```
7 DIM R$(1)
10 GOSUB 1100
20 GOSUB 10000:REM AFFICHE LES REGLES
30 GOSUB 1500:REM la montagne
40 GOSUB 3000:REM les murs
50 GOSUB 3500:REM affiche le rescape
60 GOSUB 4000:REM les points
70 GOSUB 2000:REM decollage helico
80 GOSUB 1000:GOSUB 2100:GOSUB 1050:GOSUB 2100:GOSUB 3100:IF HELICO<>0 AND RESCAPES<>0 THEN 80
90 PRINT "è":SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0
91 REM Pour obtenir è, faites esc-shift clear
100 IF HELICO=0 THEN PRINT "Vous n'etes guere secouriste !!..":GOTO 140
110 GOSUB 4100:REM fin de jeu
120 PRINT " BRAVO !! Vous etes un hero"
130 PRINT "ou une heroine.."
140 PRINT "Voulez-vous rejouer (O/N) ";
150 INPUT R$:IF R$(1)="O" THEN PRINT "è":GOTO 30
160 PRINT "AU REVOIR ..":END
999 REM °° DEPLACEMENT PALES §§
1000 POKE DLST+512,254:POKE DLST+520,0:POKE DLST+528,0:POKE DLST+536,127
1010 POKE DLST+553,7:POKE DLST+560,15:POKE DLST+561,224:POKE DLST+568,224:RETURN
1050 POKE DLST+512,7:POKE DLST+520,240:POKE DLST+528,15:POKE DLST+536,224
1060 POKE DLST+553,126:POKE DLST+560,0:POKE DLST+561,0:POKE DLST+568,127:RETURN
1099 REM == CARACTERES GRAPHIQUES ==
1100 POKE 106,PEEK(106)-5:GRAPHICS 0
1110 SETCOLOR 4,0,4:SETCOLOR 1,10,13
1120 SETCOLOR 2,7,4:POKE 752,1
1130 DLST=(PEEK(106)+1)*256:GOSUB 4500
1140 FOR I=0 TO 1023:POKE DLST+I,PEEK(57344+I):NEXT I
1150 POKE 756,DLST/256:POKE 752,1
1160 FOR I=0 TO 63:READ V:POKE 512+DLST+I,V:NEXT I
1169 REM ** HELICO COTE GAUCHE **
1170 DATA 255,6,63,97,195,255,12,127
1180 DATA 240,7,143,254,248,224,192,240
1189 REM ** HELICO COTE DROITE **
1190 DATA 15,224,241,127,31,7,3,15
```

```
1200 DATA 255,96,252,134,195,255,48,254
1209 REM ** DESSIN DU BONHOMME **
1210 DATA 124,84,124,56,254,124,108,238
1219 REM ** DESSIN DU GROS HELICO **
1220 DATA 0,127,6,63,96,193,255,15
1230 DATA 15,224,3,199,255,255,255,0
1240 DATA 255,96,248,12,6,255,255,240
1300 PRINT CHR$(125):REM EFFACE ECRAN
1310 ECRAN=PEEK(88)+PEEK(89)*256
1311 REM addresse de debut d'ecran
1320 RETURN
1499 REM ** AFFICHAGE MONTAGNES **
1500 X=0:Y=RND(0)*4+15
1510 Y1=23:DY=INT(RND(0)*3)-1:DY=(DY=1 AND Y<22)-(DY=-1 AND Y>15)
1520 POKE ECRAN+Y1*40+X,128:Y1=Y1-1:IF Y1>Y THEN 1520
1530 A=72*(DY=-1)+128*(DY=0)+74*(DY=1):Y=Y+DY
1540 POKE ECRAN+Y1*40+X,A
1550 IF A<>72 THEN 1560
1552 POKE ECRAN+Y1*40+X,128
1556 POKE ECRAN+(Y1-1)*40+X,72
1560 X=X+1:IF X<40 THEN 1510
1570 POKE ECRAN+10,69:POKE ECRAN+11,70:POKE ECRAN+12,71
1571 REM affichage gros helico
1600 RETURN
1999 REM ## DEMARAGE HELICO ##
2000 FOR I=200 TO 50 STEP -I/10
2005 XH=38:YH=0:POKE ECRAN+40*YH+XH,64:POKE ECRAN+40*YH+XH+1,65
2010 SOUND 0,I,2,15:GOSUB 1000
2020 SOUND 1,I+10,10,5
2030 FOR J=0 TO 10:NEXT J
2040 GOSUB 1050:NEXT I:SOUND 0,150,2,15
2050 C1=64:C2=65
2051 REM init des caracteres helico
2060 RETURN
2099 REM ## DEPLACEMENT HELICO ##
2100 GOSUB 1000:GOSUB 2300
2101 REM test si il ya quelque chose
2110 S=STICK(0):DX=((S=6)+(S=7)+(S=5))*(XH<38)-((S=9)+(S=10)+(S=11))*(XH>0)
2111 REM deplacements dx, dy
2120 DY=((S=5)+(S=9)+(S=13))*(YH<22)-((S=6)+(S=10)+(S=14))*(YH>0)
2130 IF DX<>0 OR DY<>0 THEN POKE AD,0:POKE AD+1,0
2131 REM efface les traces
2150 XH=XH+DX:YH=YH+DY:GOSUB 1050:GOSUB 2300
2151 REM tests ecran
2160 IF DX=0 THEN 2180
2161 REM aucun changement de sens
2170 C1=64:C2=65:IF DX=1 THEN C1=66:C2=67
2171 REM caracteres d'affichage
2180 POKE AD,C1:POKE AD+1,C2
2190 ST=STRIG(0):IF ST=0 AND (XH=10 OR XH=11) AND YH=1 AND HOM=1 THEN GOSUB 4070:HOM=0:GOSUB 350
0
2191 REM test si reussit la sauver
2200 A=PEEK(AD+40):IF A=68 AND ST=0 AND HOM=0 THEN POKE AD+40,0:HOM=1
2201 REM si prend une personne
2210 B=PEEK(AD+41):IF B=68 AND ST=0 AND HOM=0 THEN POKE AD+41,0:HOM=1
2211 REM idem
2230 RETURN
2299 REM ## TEST HELICO ##
2300 AD=ECRAN+YH*40+XH:A=PEEK(AD):B=PEEK(AD+1)
2310 IF (A=0 OR (A>63 AND A<68)) AND (B=0 OR (B>63 AND B<68)) THEN RETURN
2320 IF (A=68 AND B=0) OR (A=0 AND B=68) AND HOM=0 THEN HOM=1:RETURN
2330 GOSUB 4050:GOSUB 2000
2331 REM helico en moins et reinialise
2340 AD=ECRAN+XH+YH*40
2350 IF HOM=1 THEN GOSUB 3500
2400 HOM=0:RETURN
2999 REM ++ INIT DES 2 MURS ++
3000 Y1=INT(RND(0)*8)+3:Y2=Y1+2
3010 YBM=Y1+1:XBM=0
3020 FOR I=0 TO 39:POKE ECRAN+I+Y1*40,128
3030 POKE ECRAN+I+Y2*40,128:NEXT I
3040 POKE ECRAN+XBM+YBM*40,128
3090 RETURN
3099 REM ++ GESTION DES OBSTACLES ++
3100 POKE ECRAN+XBM+YBM*40,0
3101 REM efface carre mobile
3110 XBM=XBM+1:IF XBM=40 THEN XBM=0
3111 REM deplace le pave
3120 POKE ECRAN+XBM+YBM*40,128
3121 REM reaffiche le pave
3130 IF ATTM1>0 THEN 3160
3131 REM si attente de fermeture du mur superieure non fini
3140 AD1=ECRAN+X1+Y1*40:POKE AD1,128:POKE AD1+1,128
3141 REM fermeture du mur
3150 ATTM1=INT(RND(0)*10)+10:X1=INT(RND(0)*39)
3151 REM nouvelle attente et ouverture
3160 AD1=ECRAN+X1+Y1*40:POKE AD1,0:POKE AD1+1,0
3161 REM affiche la nouvelle ouverture
3170 IF ATTM2>0 THEN 3210
```

```
3171 REM si attente de fermeture du mur infereure non fini
3180 AD2=ECRAN+X2+Y2*40:POKE AD2,128:POKE AD2+1,128
3190 ATTM2=INT(RND(0)*10)+10:X2=INT(RND(0)*39)
3200 AD2=ECRAN+X2+Y2*40:POKE AD2,0:POKE AD2+1,0
3210 ATTM1=ATTM1-1:ATTM2=ATTM2-1
3211 REM si attente en moins
3220 RETURN
3499 REM << INIT DU BONHOMME >>
3500 X=INT(RND(0)*40)
3510 A1=128:FOR Y=22 TO 14 STEP -1
3520 A=PEEK(ECRAN+X+Y*40)
3530 IF A=0 AND A1=128 THEN POKE ECRAN+X+Y*40,68:GOTO 3590
3540 IF Y/8=INT(Y/8) THEN GOSUB 1000
3550 IF Y-INT(Y/8)*8=4 THEN GOSUB 1050
3560 A1=A:NEXT Y:X=X+1:IF X>39 THEN X=0
3570 IF X>39 THEN X=0
3580 GOTO 3510
3590 RETURN
3999 REM  INIT DU SCORE
4000 POSITION 0,23:PRINT "Helicopteres :";:POSITION 25,23:PRINT "Rescapes :";
4010 HELICO=5:RESCAPES=10
4020 GOSUB 4050:GOSUB 4070:RETURN
4049 REM  UN HELICO EN MOINS
4050 HELICO=HELICO-1:POSITION 15,23
4060 PRINT HELICO;:RETURN
4069 REM  UNE PERSONNE SAUVEE
4070 RESCAPES=RESCAPES-1:POSITION 36,23
4080 POSITION 36,23:PRINT RESCAPES;
4081 REM Nb de rescapes restants a sauver
4090 RETURN
4099 REM  FIN DU JEU
4100 SOUND 0,50,2,15:SOUND 1,60,10,5
4110 FOR I=10 TO 0 STEP -1:GOSUB 1000
4120 POSITION I,0:PRINT CHR$(5);CHR$(6);CHR$(7);" ";
4130 GOSUB 1050:NEXT I
4140 POSITION 0,0:PRINT CHR$(6);CHR$(7);" ";:GOSUB 1000
4150 POSITION 0,0:PRINT CHR$(7);" ";:GOSUB 1050
4160 POSITION 0,0:PRINT " ";:GOSUB 1000
4170 FOR I=XH TO 0 STEP -1:GOSUB 1050
4180 POSITION I,1:PRINT CHR$(0);CHR$(1);" ";
4190 GOSUB 1000:NEXT I
4200 POSITION 0,1:PRINT CHR$(1);" ";:GOSUB 1050
4210 POSITION 0,1:PRINT " ";:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0
4220 FOR I=0 TO 200:NEXT I
4230 RETURN
4499 REM  MESSAGE POUR L'ATTENTE
4500 POSITION 4,10:PRINT "PATIENTEZ QUELQUES INSTANTS...":RETURN
9999 REM  REGLES DU JEU
10000 PRINT CHR$(125):REM EFFACE ECRAN
10010 PRINT "       ---LE MONDE INTERDIT---":REM 7 ESPACES AVANT LES '-'
10020 PRINT "  AUX COMMANDES D'UN HELICOPTERE"
10030 PRINT "VOUS DEVREZ SAUVER VOS COMPATRIOTES"
10040 PRINT "PRISONNIERS DU MONDE INTERDIT."
10050 PRINT
10060 PRINT "  VOTRE TACTIQUE:"
10080 PRINT "  TROUVER UNE FAILLE DANS SON ECRAN"
10090 PRINT "MAGNETIQUE ET LE TRAVERSER (ATTENTION"
10100 PRINT "A SON NOYAU MOBILE DESTRUCTEUR!)."
10110 PRINT "  ENSUITE SE METTRE JUSTE AU DESSUS"
10120 PRINT "D'UN RESCAPE ET LE RAMASSER (SANS S'"
10130 PRINT "ECRASER!) EN APPUYANT SUR LE BOUTON"
10140 PRINT "DU JOYSTICK"
10150 PRINT "  ENFIN, RETRAVERSER L'ECRAN MAGNE-"
10160 PRINT "TIQUE (EH OUI!), PUIS SE PLACER JUSTE"
10180 PRINT "EN DESSOUS DU SUPER-HELICOPTERE. APP-"
10190 PRINT "UYER SUR LE BOUTON POUR DEBARQUER LES"
10200 PRINT "LES MALHEUREUX. (LE DECOMPTEUR DE"
10210 PRINT "RESCAPES VOUS SIGNALERA SI LE DEBAR-"
10220 PRINT "QUEMENT S'EST BIEN EFFECTUE)."
10230 PRINT
10240 PRINT "NB: METTRE LE JOYSTICK DANS LE PORT 1"
10250 PRINT
10260 PRINT."APPUYEZ SUR LE BOUTON POUR COMMENCER";
10280 IF STRIG(0)=1 THEN 10280:REM ATTEND BOUTON
10290 PRINT CHR$(125):REM EFFACE ECRAN
10390 RETURN
```

ATARI 400. ATARI 800.
ATARI 600 XL - 800 XL.

CHASSEUR

Qui sera le dindon de la farce ou le pigeon du jeu ? Certainement vous si vous ne prenez garde à vos plumes car la chasse est ouverte Votre insatiable appétit risque de vous faire battre de l'aile.



BUT DU JEU

Volez sous le feu nourri d'un chasseur qui vise bien afin de vous poser au sol, si possible sur les merveilleuses petites graines qui vous sembleront délicieuses. La chose étant faite, rapportez cette nourriture au creux de votre nid douillet.

AU CLAVIER

Lancez le jeu en faisant RUN.

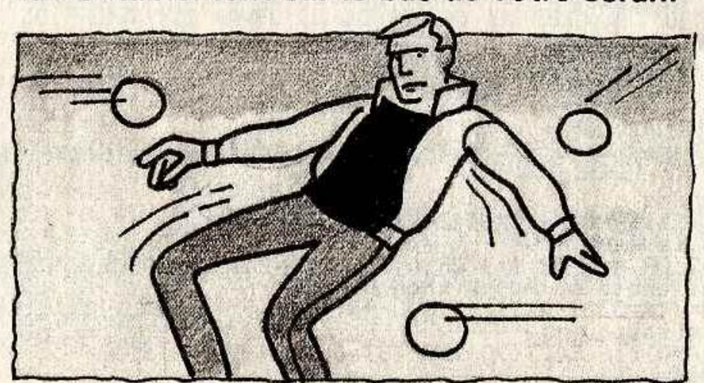
```
7 DIM R$(1),A$(1)
10 GOSUB 5000:GOSUB 10000
20 GOSUB 1000:GOSUB 2000:GOSUB 3000:GOSUB 4000
30 CHANCE=16
40 GOSUB 2100:GOSUB 1100
50 IF RND(0)<1/CHANCE THEN GOSUB 1100
60 IF PIGE>0 THEN 40
70 PRINT "è":REM esc-shift clear
75 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0
80 PRINT "Voulez-vous rejouer (O/N) ";
90 INPUT R$:IF R$(1)="O" THEN PRINT "è":GOTO 20
100 PRINT " AU REVOIR ..."
110 END
999 REM (( INITIALISATION CHASSEUR ))
1000 TIRX=0:TIRY=0
1020 XB=20:YB=20:DXB=0
1030 RETURN
1099 REM (( CHASSEUR ET TIRS ))
1100 IF DXB=0 THEN R=RND(0):DXB=(XO-XB)*(R>0.5)
1110 COLOR 32:PLOT XB,YB:XB=XB+SGN(DXB):DXB=DXB-SGN(DXB):COLOR 0
1111 REM deplacement du chasseur
1115 LOCATE XB,YB,A:IF A=94 THEN FIN=1
1116 PLOT XB,YB
1120 IF RND(0)<0.4 THEN 1150
1121 REM une chance sur 4 de tirer
1130 IF TIRY>4 THEN 1150
1131 REM cherche un tir de libre
1135 COLOR 32:PLOT TIRX,TIRY:TIRX=XB:TIRY=YB-1:COLOR 124:GOSUB 1300
1140 SND=150:SOUND 0,SND,6,15
1150 GOSUB 1300:COLOR 32:PLOT TIRX,TIRY
1151 REM efface chaque tir
1160 IF TIRY<5 OR TIRY<YO-1 THEN TIRY=4:SOUND 0,0,0,0:RETURN
1161 REM suivant si non valide
1170 TIRY=TIRY-1
1171 REM deplace le tir, test au but
1175 TIRX=TIRX+SGN(XO-TIRX)*(RND(0)<1/CHANCE)
1177 GOSUB 1300
1180 SND=SND-1:SOUND 0,SND,6,15
1200 COLOR 124:PLOT TIRX,TIRY
1220 RETURN
1300 LOCATE TIRX,TIRY,A
1310 IF A=94 THEN FIN=1
1320 RETURN
1999 REM ^^ INIT PIGEON ^^
2000 XO=35:YO=3:FIN=0
2010 RETURN
2099 REM ^^ GESTION DU PIGEON ^^
2100 COLOR 32:PLOT XO,YO
2110 S=STICK(0)
2120 XO=XO-((S=9)+(S=10)+(S=11))*(XO>2)+((S=5)+(S=6)+(S=7))*(XO<35)
2121 REM deplacement horizontale
2130 YO=YO+((S=9)+(S=5)+(S=13))*(YO<20)-((S=14)+(S=6)+(S=10))*(YO>3)
2131 REM deplacement verticale
2135 LOCATE XO,YO,A
2140 IF FIN=1 OR A=124 OR A=0 THEN GOSUB 4200:GOSUB 2000
```

```
2141 REM si un tir le touche
2150 COLOR 94:PLOT XO,YO
2151 REM affiche le pigeon
2160 LOCATE XO,YO+1,A:IF A=174 AND GRAIN=0 THEN GRAIN=1:COLOR 160:PLOT XO,YO+1:GRD=GRD-1
2161 REM si prend une graine
2170 IF XO=35 AND YO=3 AND STRIG(0)=0 AND GRAIN=1 THEN GOSUB 4100
2171 REM si reussit a le rapporter
2200 RETURN
2999 REM ## INIT DU DECOR ##
3000 PRINT "è"
3040 POSITION 26,0:PRINT "
"
3050 POSITION 26,1:PRINT "
   "
3060 POSITION 27,2:PRINT "
         "
3070 POSITION 36,3:PRINT "   "
3080 FOR I=4 TO 10:POSITION 36,I:PRINT "   ":NEXT I:GRD=0
3100 POSITION 3,21:FOR I=3 TO 35
3110 A$=" ":IF RND(0)<0.25 THEN A$=".":GRD=GRD+1
3120 PRINT A$;:NEXT I
3200 PRINT "   ":RETURN
3999 REM ++ INIT DU SCORE ET PIGEON ++
4000 PIGE=5:PT=0
4010 POSITION 0,1:PRINT "Score : ";PT:POSITION 0,2:PRINT "Nombre de pigeons : ";PIGE
4020 RETURN
4099 REM ++ MISE A JOUR DES POINTS ++
4100 GRAIN=0:PT=PT+1:POSITION 8,1:PRINT PT
4110 IF GRD<1 THEN PIGE=PIGE+1:GOSUB 3010:GOSUB 4010:IF CHANCE>2 THEN CHANCE=CHANCE-4
4120 RETURN
4199 REM ++ MISE A JOUR DES PIGEONS ++
4200 PIGE=PIGE-1:POSITION 20,2
4210 PRINT PIGE:COLOR 32:GRAIN=0
4230 RETURN
4999 REM == CARACTERES GRAPHIQUES ==
5000 POKE 106,PEEK(106)-5:GRAPHICS 0
5010 SETCOLOR 2,0,0:SETCOLOR 1,0,8
5020 PRINT CHR$(125):POKE 752,1
5025 POSITION 4,10:PRINT "PATIENTEZ QUELQUES INSTANTS..."
5030 DLST=(PEEK(106)+1)*256
5040 FOR I=0 TO 1023:POKE DLST+I,PEEK(57344+I):NEXT I
5050 POKE 756,DLST/256:POKE 752,1
5060 FOR I=0 TO 7:READ V:POKE 496+DLST+I,V:NEXT I
5070 FOR I=0 TO 7:READ V:POKE 512+DLST+I,V:NEXT I
5100 RETURN
5110 DATA 0,0,68,170,56,16,0,0
5111 REM dessin de l'oiseau
5120 DATA 124,84,124,56,254,124,108,238
5121 REM dessin du bonhomme
9999 REM REGLE DU JEU
10000 PRINT CHR$(125):REM EFFACE ECRAN
10010 POSITION 10,0:PRINT "---CHASSE AU PIGEON---"
10015 PRINT :PRINT
10020 PRINT "CA Y'EST, LA CHASSE EST OUVERTE..."
10030 PRINT "MAIS CETTE FOIS-CI C'EST VOUS LE"
10040 PRINT "PIGEON !"
10050 PRINT
10060 PRINT "ET BIEN QUE LE CHASSEUR RODE, VOUS"
10070 PRINT "DEVREZ, POUR SURVIVRE, RAMENER DES"
10080 PRINT "GRAINES DANS VOTRE NID"
10100 PRINT
10110 PRINT "VOUS VOLEREZ DONC DANS LES AIRS (AVEC"
10120 PRINT "LE JOYSTICK), PUIS VOUS DEVREZ VOUS"
10130 PRINT "POSER AU-DESSUS DES GRAINES (SUR LE"
10140 PRINT "SOL). ENFIN VOUS REVIENDREZ PRES DU"
10150 PRINT "NID POUR LES DEPOSER (EN APPUYANT SUR"
10160 PRINT "LE BOUTON)"
10170 PRINT
10180 PRINT "N'OUBLIEZ PAS DE METTRE LE JOYSTICK"
10200 PRINT "DANS LE PORT 1"
10220 PRINT :PRINT
10240 PRINT "APPUYEZ SUR LE BOUTON POUR COMMENCER";
10300 IF STRIG(0)=1 THEN 10300
10310 PRINT CHR$(125)
10320 RETURN
```

ATARI 400. ATARI 800.
ATARI 600 XL - 800 XL.

LES BONS BONDS

Un jeu très amusant où le monde se dérobe sous vos pieds. Dans cet univers mouvant, vous devez défendre chèrement votre vie, afin de remplir votre mission tout en évitant de vous fracasser lamentablement sur le bas de votre écran.



BUT DU JEU

Sautez de colonne en colonne en prenant soin de ne pas culbuter, et rattrapez au vol ces maudites balles qui vont et viennent. Ah j'oubliais... ces colonnes ne sont vraiment pas très stables.

AU CLAVIER

Faites RUN et suivez les instructions.

```
7 DIM R$(1),PL(2,3)
10 GOSUB 5000:REM prepare l'ecran
15 GOSUB 10000:REM AFFICHE REGLES
20 POSITION 0,20:PRINT "▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
"
21 REM faites 40 ctrl-M pour le trait
30 GOSUB 1100:GOSUB 3000
40 GOSUB 2000:GOSUB 4000
50 GOSUB 3100:GOSUB 1200:GOSUB 3100:GOSUB 2200:GOSUB 3100:IF NBH>0 THEN 50
100 PRINT "è"
110 IF SCORE>500 THEN PRINT "BRAVO, CHAMPION !!":GOTO 150
120 IF SCORE>200 THEN PRINT "Vous etes adroit, felecitations...":GOTO 150
130 PRINT "C'etait pas convainquant !!.."
150 PRINT "Voulez-vous rejouer (O/N) ";
160 INPUT R$:IF R$="O" THEN PRINT "è":GOTO 20
170 PRINT "AU REVOIR..":END
1099 REM ** INIT DES PLATES-FORMES **
1100 RESTORE 5160
1110 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 3:READ A:PL(I,J)=A:NEXT J:NEXT I
1119 REM mobiles : coordonees x,y ;pas & variables de deplacement
1129 REM -- affichage --
1130 COLOR 2:FOR I=0 TO 8:READ H:FOR J=19 TO H+1 STEP -1
1131 REM boucles des colonnes,
1140 PLOT I*4+3,J:NEXT J
1141 REM affichage
1150 POSITION I*4+2,J:PRINT P$:NEXT I
1170 RETURN
1199 REM ** DEPLACEMENT PLATEAUX **
1200 FOR I=0 TO 2:X=PL(I,0):Y=PL(I,1):DY=RL(I,3)
1201 REM boucle depl. des pleateaux
1210 LOCATE X,Y-1,A1:LOCATE X+1,Y-1,A2:LOCATE X+2,Y-1,A3:POSITION X,Y:PRINT "   "
1211 REM effacage et voit dessus
1230 POSITION X,Y-1:PRINT "   "
1231 REM efface ce qu'il y a dessous
1250 IF A1=0 OR A2=0 OR A3=0 THEN YH=YH+SGN(DY):COLOR 0:PLOT XH,YH
1251 REM si c'est une bonhomme
1280 Y=Y+SGN(DY):PL(I,1)=Y:POSITION X,Y:PRINT P$
1281 REM aff. plateaux
1290 IF SGN(DY)<0 THEN COLOR 2:PLOT X+1,Y+1
1291 REM affiche la colonne en plus
1300 IF ABS(DY)>1 THEN 1320
1301 REM si oscillation non fini
1310 DY=-SGN(DY)*(PL(I,2)*2+1):PL(I,3)=DY
1311 REM change de sens
1320 PL(I,3)=DY-SGN(DY):NEXT I
1321 REM deplace d'un cran
1350 RETURN
1999 REM -- INIT POUR LA BALLE --
2000 XBA=INT(RND(0)*33)+3:YBA=0
2001 REM coordonnees aleatoires
2100 RETURN
2199 REM -- DEPLACEMENT DE BALLE --
2200 LOCATE XBA,YBA,A:IF A=2 OR A=3 OR A=4 OR A=5 OR YBA=20 THEN GOSUB 2000:GOTO 2230
2201 REM s'il y a quelque chose a la place
2210 COLOR 32:PLOT XBA,YBA:YBA=YBA+1
2211 REM efface et deplace la balle
```

```
2220 XBA=XBA+(RND(0)>0.75)*(XBA<37)-(RND(0)<0.25)*(XBA>1)
2221 REM deplacement aleatoire et latreale de la balle
2230 LOCATE XBA,YBA,A:IF A=2 OR A=3 OR A=4 OR A=5 OR YBA=20 THEN GOSUB 2000
2231 REM si sur le sol ou en bas
2240 COLOR 1:PLOT XBA,YBA
2241 REM affiche la balle
2250 RETURN
2999 REM ++ INIT DU BONHOMME ++
3000 XH=19:YH=16:SAUT=0:FIN=0
3001 REM coods, si saute, si tombe
3010 RETURN
3099 REM ++ DEPLACEMENT DU BONHOMME ++
3100 YH1=YH:XH1=XH:GOSUB 4100:IF FIN>0 THEN 3180
3101 REM gare les coords, voir 3180 si tombe
3110 IF SAUT>0 THEN 3130
3111 REM si dans un saut
3120 S=STICK(0):DXH=(S=6)+(S=7)-(S=10)-(S=11):SAUT=(S=6)+(S=10)+(S=14):YH=YH-SAUT:XH=XH+DXH:GOTO
 3140
3121 REM entree des commandes
3130 YH=YH-(SAUT<3)+(SAUT>2):XH=DXH*(SAUT<3)+XH:SAUT=SAUT+1
3131 REM deplacement dans le saut
3140 LOCATE XH,YH,A:IF A=2 OR A=3 OR A=4 OR A=5 OR YH=1 THEN GOSUB 3000:GOSUB 4120:GOSUB 6100
3141 REM si heurte quelque chose ou monte trop haut.
3150 LOCATE XH,YH+1,A:FIN=((A=32)+(A=1))*((SAUT=0)*(DXH<>0)+(SAUT>8))+(A=13)
3151 REM test s'il rate le saut
3160 TST=(A=32 OR A=1 OR A=0):IF SAUT<>0 AND TST=0 THEN GOSUB 6100
3161 REM si le saut est bon
3165 SAUT=SAUT*TST:GOTO 3190
3170 SAUT=SAUT*TST:GOTO 3190
3171 REM lors de la chute:il tombe
3180 LOCATE XH,YH+1,A:YH=YH+(A=32):IF A<>32 THEN GOSUB 3000:GOSUB 4120:GOSUB 6100
3181 REM lors de la chute:il tombe
3190 COLOR 32:PLOT XH1,YH1:COLOR 0:YH=ABS(YH):PLOT XH,YH
3191 REM deplace le bonhomme sur ecran
3200 RETURN
3999 REM << INIT DU SCORE >>
4000 SCORE=0:POSITION 3,22:PRINT "Score : 0":POSITION 25,22:PRINT "Reserve : 5":NBH=5:RETURN
4099 REM <<  SCORE  >>
4100 IF ABS(XH-XBA)>1 OR ABS(YH-YBA)>1 THEN RETURN
4101 REM pas de points si pas de balle
4110 GOSUB 6200:SCORE=SCORE+10:POSITION 11,22:PRINT SCORE:COLOR 32:PLOT XBA,YBA:GOSUB 2000:RETUR
N
4111 REM mise a jour des points
4119 REM << UN BONHOMME EN MOINS>>
4120 NBH=NBH-1:LOCATE 34,22,A:PRINT NBH;"  "
4121 REM mise a jour du nb de bonhomme
4130 RETURN
4999 REM == CARACTERES GRAPHIQUES ==
5000 POKE 106,PEEK(106)-5:GRAPHICS 0:SETCOLOR 4,0,0
5010 SETCOLOR 2,0,0:SETCOLOR 1,0,10
5020 POKE 752,1:REM enleve le curseur
5030 DLST=(PEEK(106)+1)*256:GOSUB 7000
5040 FOR I=0 TO 1023:POKE DLST+I,PEEK(57344+I):NEXT I
5050 POKE 756,DLST/256:POKE 752,1
5060 FOR I=0 TO 47:READ V:POKE 512+DLST+I,V:NEXT I
5070 DIM P$(3):P$=""
5071 REM Les caracteres entre " sont: ctrl-C, ctrl-D, ctrl-E
5080 ? CHR$(125)
5090 RETURN
5099 REM   DATAS
5100 DATA 124,84,124,56,254,124,108,238
5101 REM dessin du personnage
5110 DATA 60,126,255,253,253,251,102,60
5111 REM dessin du ballon
5120 DATA 241,235,241,235,241,235,241,235
5121 REM dessin de la colonne
5130 DATA 255,237,255,63,15,3,1,0
5131 REM plateau cote gauche
5140 DATA 255,170,253,254,245,250,245,235
5141 REM plateau partie centrale
5150 DATA 255,1,145,156,112,192,128,0
5151 REM plateau cote droite
5160 DATA 6,11,4,4,22,16,3,-3,26,14,5,5
5161 REM plates-f. no2 ,5 ,6.
5170 DATA 8,11,14,16,17,16,14,11,8
5171 REM donnees des hauteurs
6099 REM   BRUIT DE FIN DE SAUT
6100 FOR I=200 TO 120 STEP -7
6110 SOUND 0,I,6,15:NEXT I
6120 SOUND 0,0,0,0:RETURN
6199 REM   BRUITS QUAND ON A LA BALLE
6200 FOR I=40 TO 0 STEP -4
6210 SOUND 1,I,10,13:NEXT I
6220 SOUND 1,0,0,0:RETURN
7000 POSITION 4,10:? "PATIENTEZ QUELQUES INSTANTS...":RETURN
9999 REM REGLES DU JEU
10000 PRINT CHR$(125):REM EFFACE ECRAN
10010 POSITION 15,0:PRINT "---SAUT---"
10015 PRINT "QUE PENSEZ-VOUS:"
```

```
10020 PRINT "DE BALLES QUI TOMBENT ?..."
10030 PRINT "      ...BON, RIEN DE SPECIAL..."
10040 PRINT "DE COLONNES MOUVANTES ?..."
10050 PRINT "        ...CA, C'EST DE LA S.F.!"
10060 PRINT "D'UN BONHOMME ?..."
10080 PRINT "        ...BOF..."
10100 PRINT "  MAINTENANT, IMAGINONS QUE CELUI-CI"
10110 PRINT "SE TROUVE SUR CES COLONNES MOUVANTES"
10120 PRINT "ET QU'IL PUISSE SAUTER ENTRE CELLES-"
10130 PRINT "CI (AVEC LE JOYSTICK) EN ESSAYANT DE"
10140 PRINT "NE POINT TOMBER DANS LE VIDE ?"
10150 PRINT "C'EST UNE HISTOIRE DE DINGUE,NON ?..."
10160 PRINT "  MAIS S'IL DOIT ENCORE ESSAYER DE"
10180 PRINT "RATTRAPER LES BALLES QUI TOMBENT..."
10190 PRINT "... ALORS LA, C'EST DE LA PURE FOLIE!"
10200 PRINT " ET BIEN NON SEULEMENT CETTE HISTOIRE"
10210 PRINT "EXISTE, MAIS C'EST VOUS QUI SEREZ CE"
10220 PRINT "BONHOMME LA!"
10230 PRINT "ALORS, BONNE CHANCE, ET N'OUBLIEZ PAS"
10240 PRINT "DE METTRE LE JOYSTICK DANS LE PORT 1"
10250 PRINT
10260 PRINT "APPUYEZ SUR LE BOUTON POUR COMMENCER";
10270 IF STRIG(0)=1 THEN 10270
10300 PRINT CHR$(125):REM EFFACE ECRAN
10310 RETURN
```

ATARI 400. ATARI 800. ATARI 600 XL - 800 XL.

PROF

Et si nous retournions à l'école... Vous allez grâce à «Prof» retrouver l'ambiance turbulante des cours de récréation quand nous chahutions sans cesse sous l'œil vigilant et parfois sévère du professeur.



BUT DU JEU

Ramassez le maximum de boutons bleus en parcourant la cour de récréation et en évitant de vous faire attraper par le professeur vêtu de rouge. Vous obtiendrez les boutons en passant tout simplement dessus.

AU CLAVIER

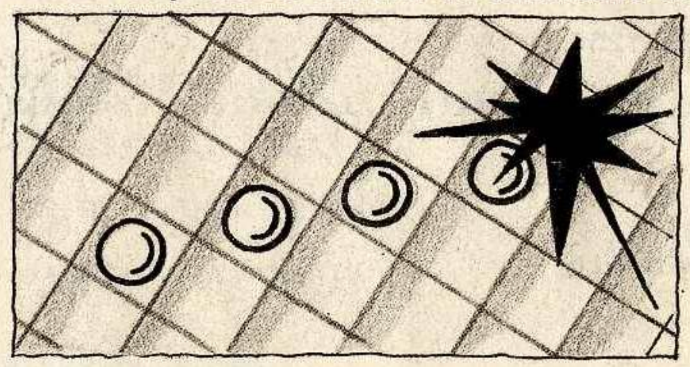
Les déplacements s'effectuent à l'aide du joystick (le placer dans le port 1). Vous êtes concrétisé par un petit carré jaune. Pour le lancer, il suffit de faire RUN.

```
10 REM *** SAUVE-QUI-PEUT ***
11 REM
12 REM
13 REM
14 REM
15 REM
20 RC=0:REM INIT. RECORD
50 GOSUB 1100:REM INIT. VARIABLE JEU
60 GOSUB 1000:REM INITIALISATION
70 FJ=0:REM INIT. FIN JEU
100 GOSUB 6000:REM GESTION BONHOMME
110 IF RND(0)<0.25 THEN GOSUB 6000
120 GOSUB 7000:REM GESTION DU PROF.
125 REM EFFETS DE POURSUITE:
130 IF RND(0)<1/VI THEN GOSUB 7000
140 IF FJ=0 THEN 100:REM SI LA MANCHE CONTINUE
150 IF FJ=2 THEN 300:REM SI PERDU
155 REM ON A GAGNE UNE MANCHE
156 REM RAJOUTE DES OBJETS ET
157 REM AUGMENTE RAPIDITE DU PROF
160 NO=NO+5:VI=VI-5
170 IF VI=0 THEN VI=5:REM VITESSE LIMITE
200 GOTO 60:REM RECOMMENCE UNE MANCHE
299 REM ---ON A PERDU---
300 PRINT "Pour rejouer, appuez sur le bouton."
320 IF STRIG(0)=1 THEN 320:REM ATTEND BOUTON
340 GOTO 50:REM RECOMMENCE UNE PARTIE
```

```
999 REM --- INITIALISATION ---
1000 GOSUB 2000:REM INIT. MODE GRAPH.
1020 GOSUB 1200:REM INIT. BONHOMME
1030 GOSUB 1300:REM INIT. PROF
1040 GOSUB 8000:REM PLACE LES OBJETS
1045 GOSUB 9000:REM AFFICHE SCORE/RECOD
1050 RETURN
1099 REM ---INIT. VARIABLE JEU---
1100 SC=0:REM INIT. SCORE
1130 VVI=50:VI=VVI:REM INIT. VITESSE PROF
1135 VNO=5:NO=VNO:OB=NO:REM INIT. NBRE OBJETS
1190 RETURN
1199 REM --- PLACE BONHOMME ---
1200 BX=INT(RND(0)*XM):BX=INT(RND(0)*YM)
1210 COLOR 1:PLOT BX,BY:REM AFF. BONH.
1220 RETURN
1299 REM --- PLACE PROF ---
1300 PXP=INT(RND(0)*XM):PYP=INT(RND(0)*YM)
1310 LOCATE PXP,PYP,Z:IF Z<>0 THEN 1300:REM SI DEJA QUELQUE CHOSE
1320 COLOR 2:PLOT PXP,PYP:REM AFF. PROF
1330 RETURN
1999 REM --- INIT. MODE GRAPHIQUE ---
2000 GRAPHICS 3:XM=40-1:YM=20-1
2010 C0=0:C1=10:C2=2:C3=4:SETCOLOR 0,0,C1:SETCOLOR 1,0,C2:SETCOLOR 2,0,C3:SETCOLOR 4,0,C0
2020 RETURN
4999 REM --- ENTREE DES COMMANDES ---
5000 PX=0:PY=0:AA=STICK(0)
5010 IF AA=14 THEN PY=-1:RETURN :REM SI DIR. HAUT
5030 IF AA=13 THEN PY=1:RETURN :REM SI DIR. BAS
5040 IF AA=11 THEN PX=-1:RETURN :REM SI DIR GAUCHE
5050 IF AA=7 THEN PX=1:RETURN :REM SI DIR. DROITE
5060 IF AA=6 THEN PY=-1:PX=1:RETURN :REM SI DIR. DIAGONALE HAUTE DROITE
5070 IF AA=10 THEN PY=-1:PX=-1:RETURN :REM SI DIR. DIAGONALE HAUTE GAUCHE
5080 IF AA=5 THEN PY=1:PX=1:RETURN :REM SI DIR. DIAGONALE BASSE DROITE
5090 IF AA=9 THEN PY=1:PX=-1:RETURN :REM SI DIR. DIAGONALE BASSE GAUCHE
5100 RETURN :REM SI RIEN!
5999 REM --- DEPLACEMENT BONHOMME ---
6000 GOSUB 5000:REM VOIR SI COMMANDE
6010 IF PX=0 AND PY=0 THEN RETURN :REM SI AUCUN DEPLACEMENT
6020 IF (BX+PX<0 OR BX+PX>XM) OR (BY+PY<0 OR BY+PY>YM) THEN RETURN :REM SI SORT DE L'ECRAN
6030 DX=BX+PX:DY=BY+PY:REM COORD. DU DEPLACEMENT
6035 REM TOUCHE-T-ON OBJET?
6040 LOCATE DX,DY,Z:GOSUB 6500
6050 IF Z=0 THEN 6100:REM SI ON NE TOUCHE RIEN
6060 IF Z=2 THEN FJ=2:GOSUB 6600:RETURN :REM SI TOUCHE PROF
6075 REM ON TOUCHE UN OBJET
6080 OB=OB-1:IF OB=0 THEN SC=SC+100:GOSUB 9000:FJ=1:RETURN :REM SI JEU TERMINE
6090 SC=SC+10:GOSUB 9000:REM AFF. SCORE
6100 RETURN
6499 REM ---AFFICHE BONHOMME---
6500 COLOR 0:PLOT BX,BY:REM EFFACE ANCIEN BONH.
6510 BX=DX:BY=DY:REM NOUVELLES COORD.
6520 COLOR 1:PLOT BX,BY:REM AFF. BONH
6530 RETURN
6599 REM ---AFFICHE PROF---
6600 COLOR 0:PLOT PXP,PYP:REM EFF. ANCIEN PROF
6610 PXP=PXP+PXX:PYP=PYP+PYY:REM NOUVELLES COORD.
6620 COLOR 2:PLOT PXP,PYP:REM AFF. PROF
6630 RETURN
6999 REM ---DEPLACEMENT PROF---
7000 PXX=0:PYY=0
7010 IF PXP=BX AND PYP=BY THEN FJ=2:GOSUB 6600:RETURN :REM SI ATTRAPE BONH.
7015 REM SE RAPPROCHER DU BONH.:
7020 IF PXP<BX THEN PXX=1
7030 IF PXP>BX THEN PXX=-1
7040 IF PYP<BY THEN PYY=1
7050 IF PYP>BY THEN PYY=-1
7055 REM TOUCHE-T-ON QUELQUE CHOSE?
7060 LOCATE PXP+PXX,PYP+PYY,Z:IF Z=3 THEN RETURN :REM SI ON TOUCHE OBJET
7100 GOSUB 6600:REM AFF. PROF.
7200 RETURN
7999 REM ---PLACE DES OBJETS---
8000 OB=NO:FOR I=1 TO NO
8010 X=INT(RND(0)*XM):Y=INT(RND(0)*YM)
8020 LOCATE X,Y,Z:IF Z<>0 THEN 8010:REM SI IL DEJA QUELQUE CHOSE
8030 COLOR 3:PLOT X,Y:REM AFF. UN OBJET
8040 NEXT I
8050 RETURN
8999 REM ---AFFICHE SCORE/RECORD---
9000 IF SC>RC THEN RC=SC
9010 PRINT CHR$(125);"SCORE= ";SC;"  RECORD= ";RC
9030 RETURN
```

PUISSANCE 4

Voici un logiciel de réflexion, où l'ordinateur se présente comme un adversaire de choix.



BUT DU JEU

Le but du jeu est extrêmement simple, le joueur gagnant est celui qui aligne quatre pions, soit horizontalement, soit verticalement, soit en diagonale.

AU CLAVIER

- Ce logiciel fonctionne, sans aucune adaptation, à la fois sur *BBC* et *Electron*.

```
  60 CLS
  70 DIM A(5,7),K(7),N(20),G(7),R(2)
  80 FOR I=1 TO 20
  90   N(I)=0
 100   NEXT I
 110 N(1)=.01:N(2)=.1:N(3)=10:N(4)=1000:N(6)=1:N(11)=100
 120 IF R(1)=2 THEN 1780
 130 B$="                                       "
 140 R(1)=0:R(2)=0:B=0
 150  A1$="VOUS AVEZ GAGNE LA PARTIE"
 160  A2$="J'AI GAGNE LA PARTIE"
 170 REM  CHOIX DU 1er JOUEUR
 180 MODE2:COLOUR133:CLS
 190 FOR W3=1 TO 32 STEP2:COLOUR4:W2=RND(20):PRINTTAB(W2,W3);"*":COLOUR1:
W2=RND(20):PRINTTAB(W2,W3);"*":NEXT
 200 COLOUR2:PRINTTAB(4,15)"PUISSANCE 4"
 210 W1=INKEY(2000):MODE1
 220   PRINT TAB(2,10);"Le but du jeu est d'aligner 4 pions":W=INKEY(2000
)
 230 GOSUB 1460
 240  PRINT TAB(3,20);"Voulez-vous commencer ? (O/N)"
 250 O$=GET$
 260 IF O$="N" THEN 490
 270 IF O$="O" THEN 280
 280 REM          JEU DU JOUEUR
 290 C=C+1
 300 IF C=36 THEN 1250
 310 GOSUB 1630
 320 PRINT TAB(6,20);"A vous de jouer"
 330 PRINT TAB(3,23);"Donnez le No de colonne":X=GET
 340 IF X<49 OR X>55 THEN 470
 350 X=X-48
 360 IF K(X)=5 THEN 480
 370 GOSUB 1630
 380 PRINT TAB(12,20);"OK en "
 390 PRINT TAB(18,20);X
 400 Y=5-K(X):A(Y,X)=1
 410 VDU23,130,255,255,255,255,255,255,255,255
 420 K(X)=K(X)+1:Z$=CHR$(130)
 430 GOSUB 1700
```

```
440 FOR T1=0 TO 5000:NEXT
450 IF G(X)=1 THEN 1280
460 GOTO 490
470 PRINT TAB(3,20);"Un nombre entre 1 et 7 S.V.P":GOTO 330
480 PRINT TAB(3,20);"Colonne deja complete.Rejouez":GOTO 330
490 REM    JEU DE L'ORDINATEUR
500 C=C+1
510 IF C=36 THEN 1250
520 GOSUB 1630
530 PRINT TAB(2,20);"Un instant.Je reflechis":FORW1=0TO4000:NEXTW1
540 B=0
550 M=0
560 FOR X=1 TO 7
570   GOSUB 730
580   IF T<M THEN 610
590   M=T
600   XM=X
610   NEXTX
620 X=XM
630 GOSUB 1630
640 PRINT TAB(6,20);"Je joue en ";TAB(17,20)X
650 Y=5-K(X)
660 A(Y,X)=5
670 K(X)=K(X)+1
680  Z$=CHR$(130)
690 COLOUR 1:GOSUB 1700
700 B=1
710 GOSUB 730
720 GOTO 280
730 REM          JEU
740 PRINT TAB(4+(3*X-2),16);"."
750 G(X)=0:T=0
760 Y=5-K(X)
770 IF Y<>0 THEN 800
780 T=-1
790 GOTO 1220
800 IF Y=5 THEN 840
810 S=0
820 FOR J=1 TO 4:S=S+A(J,X):NEXT J
830 GOSUB 1660
840 IF Y=1 THEN 880
850 S=0
860 FOR J=2 TO 5:S=S+A(J,X):NEXT J
870 GOSUB 1660
880 IF X>4 THEN 970
890 FOR D=1 TO X
900   S=0
910   FOR I=D TO D+3
920     S=S+A(Y,I)
930     NEXT I
940   GOSUB 1660
950   NEXT D
960 GOTO 1040
970 FOR D=X-3 TO 4
980   S=0
990   FOR I=D TO D+3
1000    S=S+A(Y,I)
1010    NEXT I
1020  GOSUB 1660
1030  NEXT D
1040 A=X+Y
1050 IF Y=5 OR A>8 OR A<5 THEN 1090
```

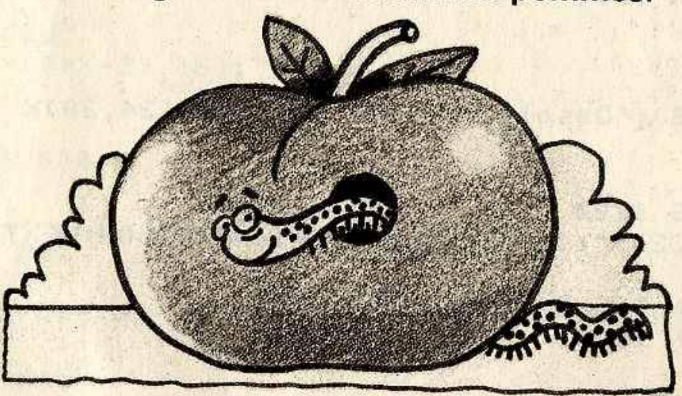
```
1060 S=0
1070 FORJ=1 TO 4:I=A-J:S=S+A(J,I):NEXTJ
1080 GOSUB 1660
1090 IF Y=1 OR A>9 OR A<6 THEN 1130
1100 S=0
1110 FORJ=2TO5:I=A-J:S=S+A(J,I):NEXTJ
1120 GOSUB 1660
1130 A=X-Y
1140 IF Y=5 OR A>3 OR A<0 THEN 1180
1150 S=0
1160 FORJ=1TO4:I=A+J:S=S+A(J,I):NEXTJ
1170 GOSUB 1660
1180 IF Y=1 OR A>2 OR A<-1 THEN 1220
1190 S=0
1200 FORJ=2TO5:I=A+J:S=S+A(J,I):NEXTJ
1210 GOSUB 1660
1220 RETURN
1230 REM  COMMENTAIRES DU SCORE
1240 GOSUB 1630
1250 PRINT TAB(6,20);"Egalite,vous vous defendez bien":FORT1=0TO5000:NEXT
T1
1260 GOSUB 1460
1270 GOTO 280
1280 GOSUB 1630
1290 PRINT TAB(2,20);"Vous avez gagne":FORT1=0TO5000:NEXTT1
1300 R(1)=R(1)+1
1310 IF R(1)>2 THEN GOSUB 1590
1320 IF R(1)>2 THEN 1780
1330 GOSUB 1460
1340 GOTO 490
1350 GOSUB 1630
1360 PRINT TAB(6,20);"Desole,je joue en ";TAB(24,20)X
1370  Z$=CHR$(130)
1380 Y=5-K(X)
1390 COLOUR 1:GOSUB 1700
1400 PRINT TAB(10,22);"et je gagne":FORT1=0TO5000:NEXTT1
1410 R(2)=R(2)+1
1420 IF R(2)>2 THEN GOSUB 1590
1430 IF R(2)>2 THEN 1800
1440 GOSUB 1460
1450 GOTO 280
1460 REM      AFFICHAGE DU JEU
1470 COLOUR130:COLOUR0
1480 FOR J=1 TO 7:G(J)=0:K(J)=0:C=0
1490   FOR I=1 TO 5:A(I,J)=0:NEXT I
1500   NEXTJ
1510 CLS
1520 PRINT TAB(28,2);"PUISSANCE 4"
1530 COLOUR1:MOVE100,530:DRAW790,530:DRAW790,1010:DRAW100,1010:DRAW100,53
0
1540 MOVE205,530:DRAW205,1010:MOVE300,530:DRAW300,1010:MOVE400,530:DRAW40
0,1010
1550 MOVE495,530:DRAW495,1010:MOVE590,530:DRAW590,1010:MOVE685,530:DRAW68
5,1010
1560 MOVE100,625:DRAW790,625:MOVE100,720:DRAW790,720:MOVE100,815:DRAW790,
815:MOVE100,910:DRAW790,910
1570 VDU17,0:PRINT TAB(4,17);"1  2  3  4  5  6  7"
1580 R$=STR$(R(1)):T$=STR$(R(2))
1590 PRINT TAB(32,5);"SCORE"
1600 PRINT TAB(28,7);"JOUEUR :";TAB(37,7)R$
1610 PRINT TAB(27,9);"    BBC :";TAB(37,9)T$
1620 RETURN
```

```
1630 REM     EFFACEMENT
1640 FORI=19TO26:PRINTTAB(1,I);B$:NEXTI
1650 RETURN
1660 IF S=3 THEN G(X)=1
1670 IF S=15 AND B=0 THEN 1350
1680 T=T+N(S+1)
1690 RETURN
1700 REM   AFFICHAGE DES PIONS
1710 PRINTTAB(3*X+1,3*Y-2)Z$;TAB(3*X+2,3*Y-2)Z$
1720 PRINTTAB(3*X+1,3*Y-1)Z$;TAB(3*X+2,3*Y-1)Z$
1730 PRINTTAB(1,16)B$:FORT1=0TO5000:NEXTT1
1740  COLOUR 0:RETURN
1750 IF R$>T$ THEN 1780
1760 IF R$<T$ THEN 1800
1770 IF R$=T$ THEN 1460
1780 GOSUB 1630
1790  PRINTTAB(5,24)A1$:GOTO 1820
1800 GOSUB 1630
1810  PRINTTAB(5,24)A2$
1820 PRINTTAB(7,26);"Voulez-vous rejouer ?(O/N)":W1$=GET$:IF W1$="O" THEN
RUN
1830 PRINTTAB(26,28);"AU REVOIR..."
1840 END
```



MILLE-PATTES

Aidez un mille-pattes à se nourrir, en mangeant un maximum de pommes.



BUT DU JEU

Il faut guider un petit mille-pattes vers des fruits afin qu'il grandisse. Mais évitez les rochers - indigestes - qui causeraient votre perte. Plus vous mangez de pommes, plus le mille-pattes ralentit. Si vous revenez sur vos pas, c'est la mort certaine. Vous n'avez que trois vies, ne les gaspillez pas !

AU CLAVIER

- Ce logiciel fonctionne sur les micro-ordinateurs *BBC* et *Electron* sans aucune adaptation.
- Pour diriger le mille pattes utiliser les touches :

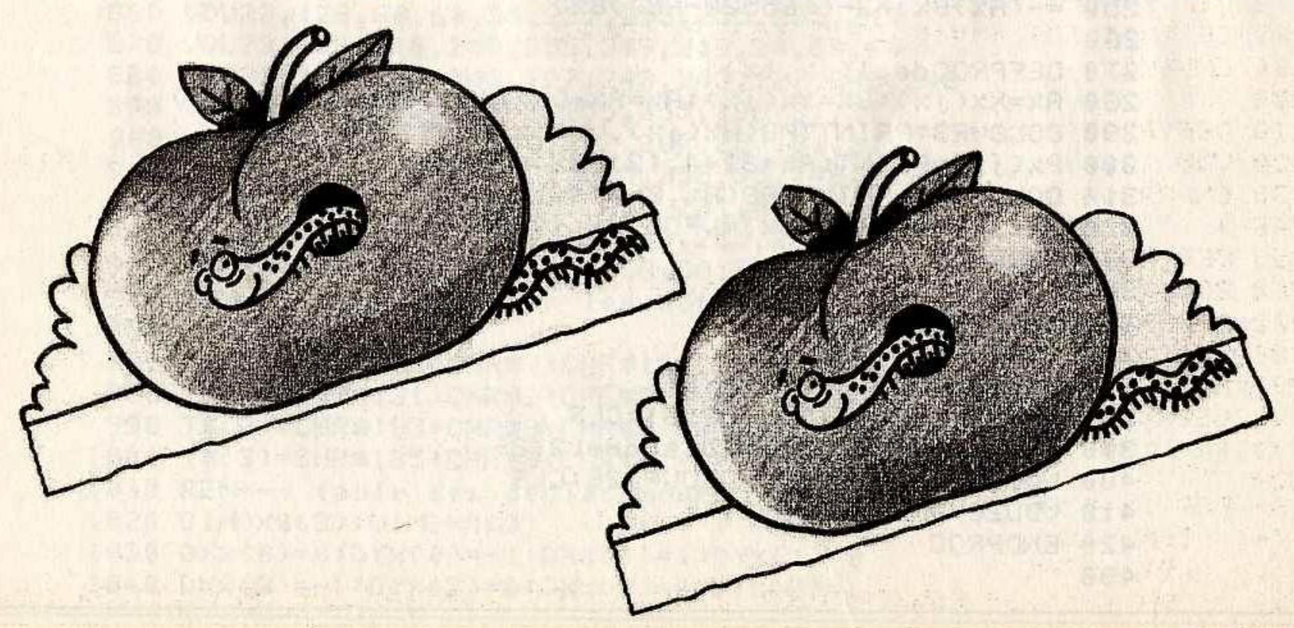
* : = haut
* / = bas
* Z = gauche
* X = droite

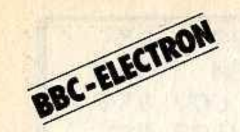
```
   10 REM Mil'Pat
   20
   30 hi%=50:old_hi%=hi%
   40 ON ERROR GOTO 60
   50 HIMEM=&2E00:PROCinit
   60 VDU 22,7:PROCinstructions
   70 REPEAT
   80   score%=0:life%=2:screen%=1
   90   REPEAT
  100     VDU 19,CBORD%,cfond%;0; 19,CMP%,cfond%;0; 19,CFRUIT%,cfond%;0;
  110     PROCcolour_on
  120     PROCdata:PROCwall:speed%=50*(9-screen%)
  130     REPEAT
  140       IF INKEY-98 X%=-1:Y%=0:?HEAD%=ML%
  150       IF INKEY-67 X%=1:Y%=0:?HEAD%=MR%
```

```
 160        IF INKEY-73 X%=0:Y%=-1:?HEAD%=MU%
 170        IF INKEY-105 X%=0:Y%=1:?HEAD%=MD%
 180        ?TABX%=(?TABX%)+X%:?TABY%=(?TABY%)+Y%
 190        col%=POINT(?TABX%*32+16,(31-?TABY%)*32+16)
 200        IF col%=CFRUIT% PROCfruit ELSE speed%=speed%-SPEED2%
 210        IF col% AND 1 COLOUR CMP%:CALL HIMEM:PROCwait(speed%) ELSE PRO
Ccheck
 220       UNTIL ?LGTH%>=MAXL%
 230     IF col%<4 PROCnew_screen
 240     UNTIL life%<0
 250   UNTIL FALSE
 260
 270 DEF PROCdata:LOCAL i%
 280 FOR i%=0 TO MAXL%:?(TABX%+i%)=15:?(TABY%+i%)=15:NEXT
 290 X%=1:Y%=0:?LGTH%=2:?HEAD%=MR%
 300 ENDPROC
 310
 320 DEF PROCinstructions:LOCAL i%
 330 CLS:VDU 23;10,32;0;0;0
 340 PRINT CHR$130;CHR$157;CHR$129;CHR$141;TAB(16)"Mil'Pat"
 350 PRINT CHR$130;CHR$157;CHR$129;CHR$141;TAB(16)"Mil'Pat"
 360 PRINT 'CHR$134;" Tu dois guider Mil'Pat"
 370 PRINT  CHR$134;"vers les fruits afin qu'il grandisse,"
 380 PRINT  CHR$134;"tout en evitant les rochers."
 390 PRINT  CHR$134;" Plus il mange moins il va vite ; et il";
 400 PRINT  CHR$134;"doit en manger"CHR$131;MAXL%-2;CHR$134"pour changer
d'ecran.";
 410 PRINT  CHR$134;"  Si tu le fais revenir sur lui-meme"
 420 PRINT  CHR$134;"il mourra et il n'a que 3 vies ..."
 430 PRINT '"Pour revoir les instructions"
 440 PRINT TAB(10)"appuie sur la touche ESCAPE."
 450 PRINT 'CHR$133;"Touches de controle :"
 460 PRINT 'CHR$134;"Haut ____________"CHR$131":"
 470 PRINT  CHR$134;"Bas _____________"CHR$131"/"
 480 PRINT  CHR$134;"Gauche __________"CHR$131"Z"
 490 PRINT  CHR$134;"Droite __________"CHR$131"X"
 500 PRINT 'TAB(6)"Appuie sur SPACE pour jouer.";:*FX15
 510 REPEAT UNTIL GET=32
 520 VDU 22,1, 23;10,32;0;0;0; 17,128+CFOND%, 19,CFOND%,cfond%;0;
 530 PROCcolour_on
 540 ENDPROC
 550
 560 DEF PROCwall:LOCAL i%
 570 COLOUR CMP%
 580 PRINT TAB(16,0);"Mil'Pat";
 590 COLOUR CFRUIT%:PRINT TAB(14,0)CHR$MU%;TAB(24,0)CHR$MU%;
 600 COLOUR CBORD%
 610 PRINT TAB(2,2);STRING$(36,CHR$BD%);
 620 PRINT TAB(2,28);STRING$(36,CHR$BD%);
 630 FOR i%=2 TO 27:PRINT TAB(2,i%)CHR$BD%;TAB(37,i%)CHR$BD%;:NEXT
 640 SOUND 0,2,6,10
 650 PRINT TAB(3,30);"Score : ";TAB(15,30);"Record : ";TAB(28,30);"Reste
: ";
 660 PRINT TAB(3,31);"Vies : ";TAB(15,31);"Ecrans : ";
 670 COLOUR CMP%:PROCnumerics
 680 PRINT TAB(11,31);STRING$(life%,CHR$MU%);
 690 COLOUR CFRUIT%:PRINT TAB(24,31);STRING$(screen%-1,CHR$FR%);
 700 COLOUR CBORD%
 710 FOR i%=1 TO screen%*3+10:PRINT TAB(RND(33)+3,RND(24)+2)CHR$RC%:NEXT
 720 COLOUR CFRUIT%
 730 FOR i%=1 TO MAXL%*1.5
 740   SOUND 1,-10,RND(200),1
```

```
750   PRINT TAB(RND(33)+3,RND(24)+2)CHR$FR%
760   NEXT
770 VDU 17,2,31,?TABX%,?TABY%,MR%,17,1
780 PRINT TAB((?TABX%)+1,?TABY%);" Pret !";:PROCwait(7000)
790 PRINT TAB((?TABX%)+1,?TABY%);"        ";
800 ENDPROC
810
820 DEF PROCnumerics
830 IF score%>hi% hi%=score%
840 PRINT TAB(11,30);score%;TAB(24,30);hi%;TAB(36,30);MAXL%-?LGTH%" ";
850 ENDPROC
860
870 DEF PROCfruit
880 score%=score%+screen%:speed%=speed%+SPEED%
890 ?LGTH%=(?LGTH%)+1:SOUND 1,1,?LGTH%,3
900 PROCnumerics
910 ENDPROC
920
930 DEF PROCcheck
940 SOUND 0,2,5,20
950 ?LGTH%=MAXL%
960 life%=life%-1:col%=4
970 IF life%<0 PROCfin ELSE PROCwait(12000)
980 ENDPROC
990
1000 DEF PROCfin
1010 VDU 19,CMP%,cmp%EOR8;0;:*FX21
1020 IF hi%>old_hi% PROCthemetune
1030 PRINT TAB(0,1)"est MORT ; appuie sur SPACE pour rejouer";
1040 REPEAT UNTIL GET=32
1050 ENDPROC
1060
1070 DEF PROCnew_screen
1080 LOCAL i%
1090 FOR i%=?LGTH% TO 1 STEP -1
1100   PRINT TAB(?(TABX%+i%),?(TABY%+i%))" ";
1110   SOUND 1,i%DIV3-15,i%*3,2
1120   PROCwait(1000)
1130   NEXT
1140 screen%=screen%+1
1150 ENDPROC
1160
1170 DEF PROCwait(t%)
1180 IF t%>0 FOR t%=t% TO 0 STEP TRUE:NEXT
1190 ENDPROC
1200
1210 DEF PROCcolour_on
1220 VDU 12, 19,CBORD%,cbord%;0; 19,CMP%,cmp%;0; 19,CFRUIT%,cfruit%;0;
1230 ENDPROC
1240
1250 DEF PROCinit
1260 BD%=224:MC%=225:ML%=226:MR%=227:MU%=228:MD%=229:RC%=230:FR%=231
1270 SPEED%=12:SPEED2%=2
1280 CBORD%=0:CFRUIT%=1:CMP%=2:CFOND%=3
1290 cbord%=4:cfruit%=1:cmp%=0:cfond%=2
1300 OSWRCH%=&FFEE:LGTH%=&70:HEAD%=&71
1310 MAXL%=40:TABX%=HIMEM+&60:TABY%=TABX%+MAXL%+2
1320
1330 FOR I%=0 TO 2 STEP 2:P%=HIMEM
1340   [OPT I%
1350   LDY LGTH%
1360   LDA #31:JSR OSWRCH%:LDA TABX%,Y:JSR OSWRCH%:LDA TABY%,Y:JSR OSWRCH
```

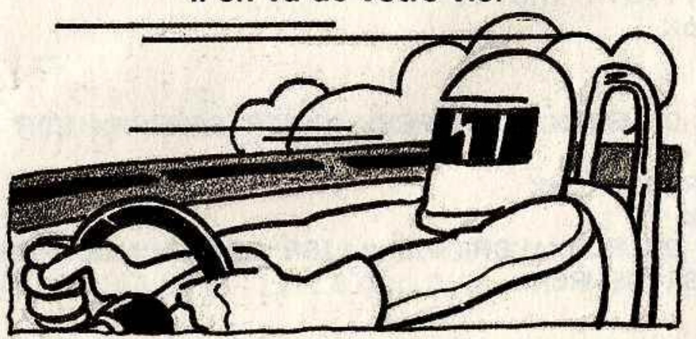
```
%
1370    LDA #ASC(" "):JSR OSWRCH%
1380    LDY #MAXL%
1390    .loop%
1400    LDA TABX%-1,Y:STA TABX%,Y
1410    LDA TABY%-1,Y:STA TABY%,Y
1420    DEY:BNE loop%
1430    LDY #2
1440    .ani%
1450    LDA #31:JSR OSWRCH%:LDA TABX%,Y:JSR OSWRCH%:LDA TABY%,Y:JSR OSWRCH
%
1460    LDA #MC%:JSR OSWRCH%
1470    DEY:BNE ani%
1480    LDA #31:JSR OSWRCH%:LDA TABX%:JSR OSWRCH%:LDA TABY%:JSR OSWRCH%
1490    LDA HEAD%:JSR OSWRCH%
1500    RTS:]NEXT
1510
1520 ENVELOPE 1,1,3,2,-2,6,6,6,100,0,0,-5,100,0
1530 ENVELOPE 2,1,0,0,0,0,0,0,127,0,0,-1,126,106
1540 VDU 23,BD%,&FF,&FF,&FF,&FF,&FF,&FF,&FF,&FF
1550 VDU 23,MC%,36,24,189,126,126,189,24,36
1560 VDU 23,MU%,66,36,24,126,219,126,60,24
1570 VDU 23,MD%,24,60,126,219,126,24,36,66
1580 VDU 23,MR%,16,57,106,252,252,106,57,16
1590 VDU 23,ML%,8,156,86,63,63,86,156,8
1600 VDU 23,RC%&8,&1C,&3C,&3E,&7E,&7E,&FF,&FF
1610 VDU 23,FR%,97,38,24,126,255,255,126,60
1620 *FX9,40
1630 *FX10,3
1640 *FX230,1
1650 ENDPROC
1660
1670
1680 DEF PROCthemetune LOCAL Q%,R%,N%,P%
1690 ENVELOPE3,3,0,0,0,1,1,1,126,-4,0,-4,126,80
1700 Q%=0:R%=0
1710 FOR N%=0 TO 60 STEP 4
1720    P%=48+(N%+(N%MOD12=8))MOD16*4
1730    SOUND 1,3,P%,5:SOUND 2,3,Q%,5:SOUND 3,3,R%,5
1740    R%=Q%:Q%=P%
1750    NEXT
1760 ENDPROC
```





SMOKKAR

Vous luttez contre un adversaire terrible. Aux commandes d'un bolide, faites le meilleur score, il en va de votre vie.



BUT DU JEU

En vous déplaçant dans une zone bien limitée par l'ordinateur, encerclez au plus vite le joueur adverse, grâce à la fumée que dégage le pot d'échappement de votre automobile. Seul le plus rapide gagnera, serez-vous à la hauteur ?

AU CLAVIER

- Ce logiciel fonctionne sur *BBC* avec deux manettes de jeux.
- Pour utiliser ce programme sur *Electron* les commandes de joystick sont remplacées par la saisie directe au clavier.

```
 50 ONERRORRUN
 60 PROCinit
 70 REPEAT
 80   MODE0
 90   PROCmenu
100   MODE1
110   REPEAT
120     PROCcadre:PROCdepart
130     REPEAT
140       PROCdepl(1,FNpdl(1,2))
150       PROCdepl(2,FNpdl(3,4))
160       UNTILP%(1)ORP%(2)
170    IFX%(1)=X%(2)ANDY%(1)=Y%(2):P%(1)=1:P%(2)=2
180     PROCcrash
190     UNTILPt%(1)=8ORPt%(2)=8
200   UNTILFALSE
210 END
220
230 DEFFNpdl(p%,q%)
240 A%=ADVALp%:B%=ADVALq%
250 =-(A%>B%)*2-((65520-A%)>B%)
260
270 DEFPROCdepl(j%,t%)
280 A%=X%(j%):B%=Y%(j%):A%=A%+DX%(t%):B%=B%+DY%(t%)
290 COLOUR3:PRINTTAB(H%(j%),V%(j%))CHR$136;
300 P%(j%)=POINT(A%*32+4,(31-B%)*32+16)
310 COLOURj%:PRINTTAB(A%,B%)T$(t%);
320 H%(j%)=POS:V%(j%)=VPOS:X%(j%)=A%:Y%(j%)=B%
330 ENDPROC
340
350 DEFPROCcadre
360 VDU19,0,4;0;
370 VDU4:VDU23,1,0;0;0;0;
380 VDU19,3,2;0;:COLOUR131:CLS
390 PROCscore(1,18):PROCscore(2,3)
400 VDU28,1,30,38,3:COLOUR128:CLS
410 VDU26:VDU19,3,6;0;
420 ENDPROC
430
```

```
440 DEFPROCscore(j%,x%)
450 COLOURj%:VDU31,x%,1:PRINTPt%(j%)
460 ENDPROC
470
480 DEFPROCdepart
490 VDU19,1,1;0;19,2,3;0;
500 X%(1)=30:Y%(1)=22:X%(2)=9:Y%(2)=11
510 COLOUR1:PRINTTAB(30,22)T$(2);:H%(1)=POS:V%(1)=VPOS
520 COLOUR2:PRINTTAB(9,11)T$(1);:H%(2)=POS:V%(2)=VPOS
530 SOUND0,1,7,1:SOUND1,0,0,0:w%=INKEY100:SOUND1,0,100,0
540 ENDPROC
550
560 DEFPROCcrash
570 VDU5
580 IFP%(1)SOUND0,2,6,5:VDU19,1,14;0;:Pt%(2)=Pt%(2)+1
590 IFP%(2)SOUND0,2,5,5:VDU19,2,11;0;:Pt%(1)=Pt%(1)+1
600 A%=(H%(1)-1)*32:B%=(32-V%(1))*32
610 C%=(H%(2)-1)*32:D%=(32-V%(2))*32
620 FORI%=4TO9
630   X%=5*I%:Y%=X%
640   FORJ%=0TO5:R%=RND(32)
650     VDU29,A%;B%;:GCOL3,1:MOVEX%-R%,Y%:IFP%(1)VDU136,136
660     VDU29,C%;D%;:GCOL3,2:MOVEX%,Y%+R%:IFP%(2)VDU136,136
670     X%=X%+Y%DIV2:Y%=Y%-X%DIV2
680     NEXT
690   NEXT
700 w%=INKEY150
710 ENDPROC
720
730 DEFPROCmenu
740 VDU19,0,4;0;19,1,3;0;
750 Pt%(1)=0:Pt%(2)=0
760 ENDPROC
770
780 DEFPROCinit
790 REM--- modifs hard ---
800 *FX9,6
810 *FX10,3
820 REM--- enveloppes ---
830 ENVELOPE1,0,0,0,0,0,0,0,127,0,0,0,112,0
840 ENVELOPE2,0,0,0,0,0,0,0,127,0,0,-1,126,0
850 REM--- dessin des autos ---
860 VDU23,128,60,60,36,231,255,255,255,219
870 VDU23,129,219,219,255,219,219,24,60,60
880 VDU23,130,248,248,127,243,243,127,248,248
890 VDU23,131,31,31,196,255,255,196,31,31
900 VDU23,132,31,31,254,207,207,254,31,31
910 VDU23,133,248,248,35,255,255,35,248,248
920 VDU23,134,219,255,255,255,231,36,60,60
930 VDU23,135,60,60,24,219,219,255,219,219
940 VDU23,136,0,56,116,100,58,50,28,0
950 REM--- pour imprimer les autos ---
960 DIMT$(3)
970 T$(0)=CHR$129+CHR$8+CHR$10+CHR$128+CHR$8
980 T$(1)=CHR$131+CHR$8+CHR$8+CHR$130+CHR$8
990 T$(2)=CHR$133+CHR$8+CHR$9+CHR$132+CHR$8
1000 T$(3)=CHR$135+CHR$8+CHR$11+CHR$134+CHR$8
1010 REM--- table des deplacements ---
1020 DIMDX%(3):DIMDY%(3)
1030 DX%(0)=0:DY%(0)=-1:DX%(1)=1:DY%(1)=0
1040 DX%(2)=-1:DY%(2)=0:DX%(3)=0:DY%(3)=1
```

```
1050 REM--- reserves coordonnees ---
1060 DIMX%(2):DIMY%(2):DIMH%(2):DIMV%(2):DIMP%(2)
1070 REM--- divers ---
1080 DIMPt%(2)
1090 @%=10
1100 ENDPROC
```



PRISON

Un terrible bandit s'est échappé d'une prison réservée aux condamnés à mort. C'est sa dernière chance de sauver sa tête, il est prêt à tout.



BUT DU JEU

Devenu gardien de prison, vous devez rattraper un hors-la-loi et le remettre dans son cachot. Pour cela, enfermez-le dedans, en construisant des murs indestructibles. Vous pourrez circuler dans toutes les directions, mais d'une seule case à la fois. Le jeu est fini lorsqu'un des joueurs est enfermé dans un cachot. N'oubliez pas que vous jouez contre l'ordinateur.

AU CLAVIER

Entrez la nouvelle position des cases à jouer - une lettre et un nombre - puis celle de la case à détruire qui vous permettra de bâtir le mur.

- Ce logiciel fonctionne sans adaptation à la fois sur *BBC* et *Electron*.

```
 10 REM           PRISON
 20 DIM T(100),D(8),P(8)
 30 FOR I=1 TO 100:T(I)=1
 40   IF I<12 OR I>89 THEN T(I)=9
 50   X=I-10*INT(I/10)
 60   IF X=0 OR X=1 THEN T(I)=9
 70   NEXT I
 80 DATA-1,9,-11,-10,1,-9,11,10
 90 FOR I=1 TO 8:READ D(I):NEXT
100 MODE2:COLOUR134:COLOUR1:CLS:PRINTTAB(7,14)"PRISON":VDU 23;8202;0;0;0
;
110 W1=INKEY(2000)
120 MODE1:COLOUR130:COLOUR1:CLS:PRINTTAB(5,15)"Voulez-vous les regles (O
/N) ?"
130 REPEAT:SOUND1,-10,RND(255),10:R$=INKEY$(0):UNTIL R$="O" OR R$="N"
140 IF R$="O" THEN GOSUB 580
150 CLS:X2=INT(RND(80)+11):IF T(X2)>1 THEN 150
160 T(X2)=2:PJ=X2
170 X3=INT(RND(80)+11):IF T(X3)>1 THEN 170
180 T(X3)=3:PO=X3:T0=0
190 VDU 23;8202;0;0;0;
200 PROCcaracteres
210 PROCterrain
220 COLOUR0:PRINTTAB(5,25)"Voulez-vous commencer (O/N) ?"
230 R=GET:IF R=79 THEN 420 ELSE IF R<>78 THEN 220
240 REM JEU DU MONSTRE
250 PRINTTAB(5,25)"                                 "
260 PRINTTAB(8,25)"Patience,je reflechis...!"
270 X2=PJ:X3=PO
280 Z=X3:N1=3
290 PROCtest
```

```
  300 IF D=0 THEN PROCeff:PRINTTAB(5,25)"J'ai perdu en ";T0;" coups !":PRO
Ctempo:PROCfin:END
  310 IF V<9 THEN PROCeff:PRINTTAB(5,25)"Je sens ma fin proche !":PROCtemp
o
  320 T(D(D)+X3)=3:T(X3)=1:X=X3
  330 N=3:SOUND1,-10,990,15
  340  E=2:PROCcase:X=X3+D(D):PO=X:E=1:PROCcase
  350 Z=X2:N1=1:PRINTTAB(5,25)"Quelle case vais-je detruire ?"
  360 PROCtempo
  370 COLOUR1
  380 PROCtest
  390 PROCeff
  400 T(X2+D(D))=5:N=5:X=X2+D(D)
  410 SOUND1,-10,660,15:E=1:PROCcase
  420 D=0
  430 K=-1:REPEAT:K=K+1:IF T(D(K)+X2)>1 THEN 450
  440   D=D+1:X=D(K)+X2
  450   UNTIL K=8
  460 IF D=0 THEN COLOUR0:PRINTTAB(1,25)"J'ai gagne en ";T0;" coups !":PRO
Ctempo:PROCfin:END
  470 IF D<4 THEN COLOUR0:PRINTTAB(5,25)"Je sens votre fin proche !   ":PR
OCtempo
  480 REM JEU DU JOUEUR
  490 IF D=1 THEN PRINTTAB(1,25)"Vous n'aviez plus qu'une case possible":P
ROCtempo:PROCeff:GOTO 520
  500 COLOUR0:C$=STR$(D):W1$="Vous avez ":W2$=" coups jouables...":A$=W1$+
C$+W2$
  510 PROCjoueur
  520 T(X)=2:T(X2)=1:T0=T0+1:N=2:PJ=X
  530  E=1:COLOUR1:PROCcase:X=X2:E=2:PROCcase:COLOUR0
  540 A$="Quelle case detruisez-vous "
  550 PROCjoueur
  560 T(X)=5:N=5:E=1:COLOUR1:PROCcase:COLOUR0
  570 GOTO 250
  580 COLOUR128:COLOUR2:CLS:PRINTTAB(12,2)"REGLES DU JEU"
  590 PRINTTAB(6,5)"Vous etes le gardien de prison et vous devez remettre
 au cachot un affreuxbandit.Vous pouvez pour cela construire un mur que per
sonne ne pourra desormais plus detruire."
  600 PRINT'"  Les deplacements se feront dans toutes les directions mais
d'une seule case   a la fois.Vous donnerez la ligne et la   colonne pour i
ndiquer la case de votre choix (ex:C4)"
  610 PRINT'"  Le jeu est fini lorsque l'un des deux antagonistes ne peut
plus bouger.S'il ne vous reste plus qu'une case libre alors l'ordinateur l
a jouera pour vous."
  620 PRINT'''"    APPUYEZ SUR 'ESPACE' POUR COMMENCER":VDU 23;8202;0;0;0;
  630 R=GET:IF R<>32 THEN 630 ELSE COLOUR130:RETURN
  640 STOP
  650 DEF PROCtempo
  660 i=-1:REPEAT:i=i+1:UNTIL i=800
  670 ENDPROC
  680 DEF PROCjoueur
  690 PROCeff:PRINTTAB(5,25)A$;:PROCtempo
  700 INPUT C$
  710 IF LEN(C$)<>2 THEN PROCeff:PRINTTAB(8,25)"INCORRECT...":PROCtempo:PR
OCeff:GOTO 690
  720 X$=LEFT$(C$,1)
  730 IF X$<"A" OR X$>"H" THEN PROCeff:PRINTTAB(5,25)"Ligne incorrecte..."
:PROCtempo:PROCeff:GOTO 690
  740 Y$=RIGHT$(C$,1)
  750 IF Y$<"1" OR Y$>"8" THEN PROCeff:PRINTTAB(5,25)"Colonne incorrecte..
.":PROCtempo:PROCeff:GOTO 690
  760 L=ASC(X$)-64:C=ASC(Y$)-47
```

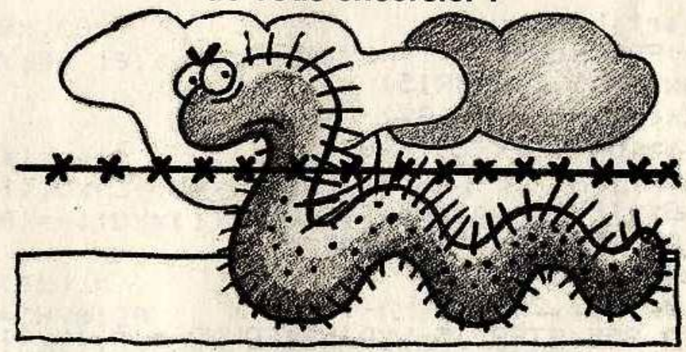
```
 770 X=L*10+C
 780 IF T(X)<>1 THEN PROCeff:PRINTTAB(5,25)"Case deja occupee...":PROCtem
po:PROCeff:GOTO 690
 790 IF LEFT$(A$,1)<>"V" THEN 840
 800 I=0:REPEAT:I=I+1:IF ABS(X-X2)=D(I) THEN I=8:UNTIL I=8:GOTO 840
 810 UNTIL I=8
 820 PROCeff
 830 PRINTTAB(8,25)"DEPLACEMENT INTERDIT...":W1=W1+1:UNTIL W1=200:PROCef
f:GOTO 690
 840 ENDPROC
 850 DEF PROCtest
 860 I=-1:REPEAT:I=I+1:P(I)=0:UNTIL I=8
 870 I=-1:REPEAT:I=I+1:IF T(Z+D(I))>1 THEN 960
 880   J=-1:REPEAT:J=J+1
 890     IF D(I)=-D(J) OR T(Z+D(I)+D(J))>N1 THEN 940
 900     K=-1:REPEAT:K=K+1
 910       IF D(K)=-D(J) OR T(Z+D(I)+D(J)+D(K))>1 THEN 930
 920       P(I)=P(I)+1
 930       UNTIL K=8
 940     UNTIL J=8
 950   GOTO 970
 960   P(I)=-1
 970   UNTIL I=8
 980 D=0:V=0
 990 I=-1:REPEAT:I=I+1:IF P(I)<V THEN 1010
1000   D=I:V=P(I)
1010   UNTIL I=8
1020 ENDPROC
1030 DEF PROCcase
1040 X=X-1:U=INT(X/10):V=X-U*10
1050 K=129-4*(N=3)-8*(N=5)
1060  IF E=2 THEN K=32 AND K+1=32 AND K+2=32 AND K+3=32
1070 IF E=2 THEN K=32
1080 PRINTTAB(10+(2*V),4+(2*U))CHR$K
1090 IF E=2 THEN K=31
1100 PRINTTAB(10+(2*V+1),4+(2*U))CHR$(K+1)
1110 IF E=2 THEN K=30
1120 PRINTTAB(10+(2*V),4+(2*U+1))CHR$(K+2)
1130 IF E=2 THEN K=29
1140 PRINTTAB(10+(2*V+1),4+(2*U+1))CHR$(K+3)
1150 ENDPROC
1160 DEF PROCeff
1170 I=23:REPEAT:I=I+1:PRINTTAB(0,I)"
     ":UNTIL I=28
1180 ENDPROC
1190 DEF PROCfin
1200 PROCeff
1210 PRINTTAB(1,25)"VOULEZ-VOUS REJOUER (O/N) ?";:R=GET:IF R=79 THEN RUN
ELSE IF R<>78 THEN 1210
1220 PRINTTAB(15,30)"AU REVOIR....":END
1230 ENDPROC
1240 DEF PROCterrain
1250 GCOL0,3:MOVE383,383:DRAW895,383:MOVE383,447:DRAW895,447:MOVE383,511:
DRAW895,511:MOVE383,575:DRAW895,575:MOVE383,639:DRAW895,639:MOVE383,703:DR
AW895,703:MOVE383,767:DRAW895,767
1260 MOVE447,320:DRAW447,826:MOVE511,320:DRAW511,826:MOVE575,320:DRAW575,
826:MOVE639,320:DRAW639,826:MOVE703,320:DRAW703,826:MOVE767,320:DRAW767,82
6:MOVE831,320:DRAW831,826
1270 COLOUR0:PRINTTAB(12,3)"1 2 3 4 5 6 7 8";TAB(9,7)"A";TAB(9,9)"B";TAB(
9,11)"C";TAB(9,13)"D";TAB(9,15)"E";TAB(9,17)"F";TAB(9,19)"G"TAB(9,21)"H":C
OLOUR1
1280 N=5
```

```
1290 FOR I=1 TO 100:IF T(I)=9 THEN X=I:E=1:PROCcase
1300   NEXT
1310 X=X2:N=2:E=1:PROCcase
1320 X=X3:N=3:E=1:COLOUR0:PROCcase:COLOUR2
1330 ENDPROC
1340 DEF PROCcaracteres
1350 VDU 23,129,15,31,31,63,63,127,99,127
1360 VDU 23,130,240,248,248,252,252,254,198,254
1370 VDU 23,131,127,126,127,59,29,14,7,7
1380 VDU 23,132,254,126,254,220,184,112,224,224
1390 VDU 23,133,64,96,60,63,119,49,127,63
1400 VDU 23,134,2,6,60,252,238,140,254,252
1410 VDU 23,135,252,61,255,56,115,55,31,21
1420 VDU 23,136,63,60,255,28,206,236,248,168
1430 VDU 23,137,0,123,123,0,239,239,0,123
1440 VDU 23,138,0,222,222,0,123,123,0,222
1450 VDU 23,139,123,0,239,239,0,123,123,0
1460 VDU 23,140,222,0,123,123,0,222,222,0
1470 ENDPROC
```



LES CHENILLES

Une chenille folle, que dirige votre adversaire, vous menace. Faites vite, car elle essaye de vous encercler !



BUT DU JEU

A l'aide de fils de fer barbelés, neutralisez au plus vite la chenille de votre adversaire. Bien sûr, si l'une des chenilles essaie de traverser le barbelé, c'est la mort qui l'attend au bout de cette aventure. Pour gagner, il faut agir vite, en gênant le plus possible l'adversaire. Tous «les coups» sont permis !!!

AU CLAVIER

- Ce logiciel nécessite l'utilisation de deux manettes de jeux sur le *BBC*.

- Sur l'*Électron*, la gestion des joysticks est remplacée par la saisie directe au clavier.

```
10 REM CHENILLES
20
30 *FX229,1
40 ON ERROR PROCerror
50 MODE 1
60 PROCinitialise
70
80 REPEAT
90   PROCvitesse
100  REPEAT
110    PROCstart
120    REPEAT
130      DD%=FNpoint(D%,cd%):PROCplot(D%,cd%)
140      DG%=FNpoint(G%,cg%):PROCplot(G%,cg%)
150      PROCwait(V%)
160      IF X%(G%)=X%(D%) AND Y%(G%)=Y%(D%) DG%=TRUE:DD%=TRUE
170    UNTIL DG%+DD%
180    PROCexplose(CG%,CD%):PROCwait(300)
190    UNTIL SC%(G%)=MS% OR SC%(D%)=MS%
```

```
200   UNTIL FALSE
210
220 DEF PROCplot(j%,c%)
230 COLOUR c%:PRINT TAB(X%(j%),Y%(j%));C$(D%(j%));
240 ENDPROC
250
260 DEF FNpoint(j%,c%) LOCAL A%,B%
270 COLOUR c%:PRINT TAB(X%(j%),Y%(j%));C$;
280 PROCpdl(j%)
290 X%(j%)=X%(j%)+DX%(D%(j%))
300 Y%(j%)=Y%(j%)+DY%(D%(j%))
310 =POINT(16+32*X%(j%),32*(32-Y%(j%))-16)
320
330 DEF PROCpdl(j%) LOCAL A%,B%
340 A%=ADVAL(j%+j%+1):B%=ADVAL(j%+j%+2)
350 D%(j%)=-(A%>B%)*2-((&FFF0-A%)>B%)
360 ENDPROC
370
380 DEF PROCcls(Y%)
390 VDU 19,cb%,CF%;0;
400 COLOUR 128+cb%:CLS
410 VDU 28,1,MY%-1,MX%-1,Y%
420 COLOUR cf%:CLS
430 VDU 26, 19,cb%,CB%;0;
440 ENDPROC
450
460 DEF PROCstart LOCAL i%
470 PROCcls(3):PROCscore
480 PROCcol(CG%EOR15,CD%EOR15)
490 X%(G%)=5:X%(D%)=MX%-X%(G%)
500 Y%(G%)=10:Y%(D%)=MY%+2-Y%(G%)
510 REPEAT
520   PROCpdl(G%):PROCplot(G%,cg%)
530   PROCpdl(D%):PROCplot(D%,cd%)
540   UNTIL (ADVAL(0)AND3)=3
550 SOUND &0010,-6,7,254
560 FOR i%=0 TO 255 STEP 15-V%DIV2:SOUND 1,0,i%,1:NEXT
570 PROCcol(CG%,CD%)
580 SOUND &01,0,0,0
590 SOUND &10,2,0,255
600 ENDPROC
610
620 DEF PROCwait(T%):T%=TIME+T%:REPEAT UNTIL TIME>T%:ENDPROC
630
640 DEF PROCvitesse LOCAL v$,x%,y%
650 PROCcls(1)
660 PROCcol(CG%,CD%)
670 COLOUR 128+cb%:COLOUR cg%
680 v$=" C H E N I L L E S "
690 x%=LEN(v$):y%=(38-x%)/2
700 PRINT TAB(y%,2);STRING$(x%+2,M$)
710 PRINT TAB(y%,3);M$;STRING$(x%," ");M$
720 PRINT TAB(y%,4);M$;v$;M$
730 PRINT TAB(y%,5);M$;STRING$(x%," ");M$
740 PRINT TAB(y%,6);STRING$(x%+2,M$)
750 COLOUR cf%:COLOUR cd%
760 x%=9
770 PRINT TAB(3,x%)"Le but du jeu consiste a empecher"
780 x%=x%+2:PRINT TAB(3,x%)"votre adversaire d'avancer."
790 x%=x%+2:PRINT TAB(3,x%)"Une partie se deroule en 5 points."
800 x%=x%+3:PRINT TAB(3,x%)"Quelle vitesse voulez-vous (1/3)?"
810 SOUND &0010,-6,3,255
```

```
820 *FX 21,0
830 REPEAT
840   SOUND &0011,-6,RND(256)-1,10
850   V%=VAL(INKEY$10)
860   UNTIL V%>0 AND V%<4
870 SOUND &0010,0,0,0
880 ENVELOPE 1,4,-11,-11,0,4-V%,4-V%,0,127,-2,-1,-1,126,80
890 ENVELOPE 2,4,-4,127,0,1,1,4-V%,100,-20,0,0,126,57
900 V%=4*(3-V%)
910 SC%(D%)=0:SC%(G%)=0
920 ENDPROC
930
940 DEF PROCscore
950 COLOUR cf%-128:COLOUR cb%+128
960 PRINT TAB(10,1);SC%(G%);TAB(30,1);SC%(D%);
970 COLOUR cf%:COLOUR cb%
980 ENDPROC
990
1000 DEF PROCexplose(CG%,CD%)
1010 SOUND &0010,1,2,80
1020 IF DD% CD%=CD% EOR 15:SC%(G%)=SC%(G%)-(DG%=0)
1030 IF DG% CG%=CG% EOR 15:SC%(D%)=SC%(D%)-(DD%=0)
1040 PROCcol(CG%,CD%)
1050 PROCscore
1060 ENDPROC
1070
1080 DEF PROCcol(CG%,CD%)
1090 VDU 19,cg%,CG%;0; 19,cd%,CD%;0;
1100 ENDPROC
1110
1120 DEF PROCinitialise
1130 DIM X%(1),Y%(1),D%(1),DX%(3),DY%(3),C$(3),SC%(1),CHIFFRE$(9,7)
1140 DX%(0)=0:DY%(0)=-1:DX%(1)=1:DY%(1)=0:DX%(2)=-1:DY%(2)=0:DX%(3)=0:DY%
(3)=1
1150 F%=32:F$=CHR$(F%)
1160 M$=CHR$128:C$=CHR$129
1170 FOR I%=0 TO 3:C$(I%)=CHR$(ASC(C$)+1+I%):NEXT
1180 MX%=39:MY%=31
1190 cf%=128:cd%=1:cg%=2:cb%=3
1200 CF%=3:CD%=4:CG%=1:CB%=2
1210 D%=0:G%=1:MS%=5
1220 *FX 20,0
1230 *FX 16,4
1240 *FX 9,6
1250 *FX 10,6
1260 VDU 23,ASC(M$),&FF,&FF,&FF,&FF,&FF,&FF,&FF,&FF
1270 VDU 23,ASC(C$),&24,&18,&BD,&7E,&7E,&BD,&18,&24
1280 VDU 23,ASC(C$(0)),&E7,&24,&3C,&FF,&99,&99,&FF,&3C
1290 VDU 23,ASC(C$(1)),&79,&49,&CF,&FC,&FC,&CF,&49,&79
1300 VDU 23,ASC(C$(2)),&9E,&92,&F3,&3F,&3F,&F3,&92,&9E
1310 VDU 23,ASC(C$(3)),&3C,&FF,&99,&99,&FF,&3C,&24,&E7
1320 ENVELOPE 2,129,1,0,0,2,0,0,120,-10,-1,-1,50,4
1330 VDU 23,1,0;0;0;0; 19,cf%,CF%;0; 19,cb%,CB%;0;
1340 PROCcol(CG%,CD%)
1350 ENDPROC
1360
1370 DEF PROCerror
1380 VDU 4, 12, 20, 23,1,1;0;0;0;
1390 *FX 9,25
1400 *FX 10,25
1410 REPORT:PRINT" at line ";ERL:END
```

VAMPIRES

Trois vampires ne cessent de vous harceler dans le but de se repaître de vos globules, ô combien indispensables à votre survie. Heureusement, vous détenez le seul pistolet à honte de l'univers.



BUT DU JEU

Afin de vous protéger des vampires qui vous sollicitent, faites-les rougir à l'aide de votre super-pistolet, dont le viseur est matérialisé à l'écran. Quand les trois monstres se seront simultanément empourprés, vous récupérez alors votre liquide vital. Méfiez-vous, les monstres reprennent vite du poil de la bête.

AU CLAVIER

- Le viseur se déplace à l'aide des curseurs.
- Tirez avec la barre d'espacement.

```
1 REM ==================================
2 REM =====VAMPIRES (C) TILT 1984======
3 PRINT"□":V$="▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓SANG":RT=1:GOSUB83
4 V=54296:W=54276:T=54277:H=54273:L=54272:POKEO+21,0:DIMA(5)
5 VH=100:VV=200:A=100:B=A:C=A:D=A:E=A:F=A:C1=6:C2=6:C3=6
6 C$="▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓      1  2  3  OU  4 !!! "
7 A$="▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓VOUS AVEZ BESOIN DE LUNETTES... "
8 B$="▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓C'EST DE LA PURE FOLIE..ADIEU.! "
9 E$="▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓       QUEL NIVEAU DE DIFFICULTE        "
10 PRINT"□":POKE53280,0:POKE53281,0
11 PRINTE$
12 PRINTC$
13 INPUT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓";P
14 IF(P=1ORP=2ORP=3ORP=4)THEN16
15 PRINTA$:FORT=1TO500:NEXTT:GOTO10
16 IFP=1THENDU=3000
17 IFP=2THENDU=2000
18 IFP=3THENDU=1000
19 IFP=4THENDU=500:PRINTB$:FORT=1TO1000:NEXTT
20 PRINT"□":PRINTV$:GOSUB113:GOTO42
21 REM-----------COMMANDES------------
22 GETW$
23 IFW$="▓"THENVH=VH-10
24 IFW$="▓"THENVH=VH+10
25 IFW$="□"THENVV=VV-10
26 IFW$="▓"THENVV=VV+10
27 IFTI-T1>DUTHENC1=6
28 IFTI-T2>DUTHENC2=6
29 IFTI-T3>DUTHENC3=6
30 IFW$<>" "THENRETURN
31 REM ====SON ET TESTS===============
32 IF((VH>A-8)AND(VH<A+8))AND((VV>B-12)AND(VV<B+8))THENC1=2:T1=TI
33 IF((VH>C-8)AND(VH<C+8))AND((VV>D-12)AND(VV<D+8))THENC2=2:T2=TI
34 IF((VH>E-8)AND(VH<E+8))AND((VV>F-12)AND(VV<F+8))THENC3=2:T3=TI
35 POKE53281,11:FORT=1TO15:NEXTT:POKE53281,0
36 FORN=15TO0STEP-3:POKEV,N:POKEW,65:POKET,15:POKEH,57:POKEL,172:NEXTN
37 POKEW,0:POKET,0:RETURN
38 REM*******************************
```

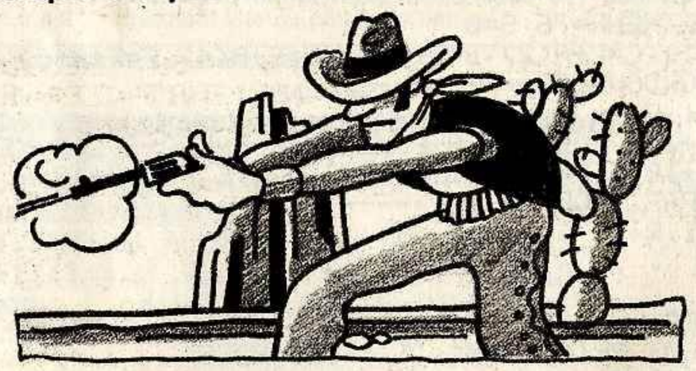
```
39 REM*******CORPS PROGRAMME*********
40 REM*******************************
41 REM ------------COULEUR-------------
42 POKEO+39,8:POKEO+40,C1:POKEO+41,C1:POKEO+42,C2
43 POKEO+43,C2:POKEO+44,C3:POKEO+45,C3
44 IF(C1=2)AND(C2=2)AND(C3=2)THEN GOSUB113
45 REM ----LIMITES ---- -------------
46 IFVH>230THENVH=230
47 IFVH<25THENVH=25
48 IFVV<50THENVV=50
49 IFVV>220THENVV=220
50 IFA>240THENA=240
51 IFC>240THENC=240
52 IFE>240THENE=240
53 IFE<50THENE=50
54 IFC<50THENC=50
55 IFA<50THENA=50
56 IFB<100THENB=100
57 IFD<100THEND=100
58 IFF<100THENF=100
59 IFB>180THENB=180
60 IFD>180THEND=180
61 IFF>180THENF=180
62 REM MOUVEMENT VAMPIRES=============
63 FORM=0TO5:A(M)=INT((RND(0)*3)-1)*10:NEXTM
64 REM ACTUALISATION-----------------
65 R=50:S=S+1:IFS=2THENR=76:S=0
66 A=A+A(0):B=B+A(1):C=C+A(2):D=D+A(3):E=E+A(4):F=F+A(5):GOSUB22
67 REM ---------COORDONNEES-----------
68 POKEO,VH:POKEO+1,VV
69 POKEO+2,A:POKEO+3,B:POKEO+4,A:POKEO+5,B:POKEO+6,C:POKEO+7,D:POKEO+8,C
70 POKEO+9,D:POKEO+10,E:POKEO+11,F:POKEO+12,E:POKEO+13,F
71 REM----------APPARITION------------
72 GOSUB22:POKEO+21,R+1
73 IFRT=1THENTA=TI
74 RT=0
75 REM =-------TEMPS-----------------
76 TT=INT((TI-TA)/60):PRINT"]■■";TT;" SECONDES"
77 IFSO>=2018THEN115
78 CS=CS+1:IFCS=6THENCS=0:SO=SO+40:POKESO,160:POKESO+54272,0
79 GOTO42
80 REM*******************************
81 REM*******SPRITES*****************
82 REM*******************************
83 O=53248:FORA=0TO7:POKE2040+A,192+A:NEXTA
84 FORA=0TO508:READF:POKE12288+A,F:NEXTA:A=100
85 V$="■■▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌]SANG"
86 RETURN
87 REM VISEUR←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←
88 DATA 0,112,0,0,32,0,0,32,0,0,32,0,0,32,0,0,32,0,0,32,0,0,32,0,0,32,0
89 DATA128,0,8,255,143,248,128,0,8,0,32,0,0,32,0,0,32,0,0,32,0,0,32,0
90 DATA 0,32,0,0,32,0,0,32,0,0,112,0,,,
91 REM VAMPIRE A AILE HAUTE←←←←←←←←←
92 DATA ,128,0,2,96,0,12,56,68,56,94,108,244,15,255,224,7,85,192,3,57,128
93 DATA 0,144,0,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
94 REM VAMPIRE A AILE BASSE←←←←←←←←←
95 DATA0,68,0,0,108,0,7,255,192,31,85,240,127,57,252,252,146,62,144,0,17
96 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
97 REM VAMPIRE B AILE HAUTE←←←←←←←←←
98 DATA ,128,0,2,96,0,12,56,68,56,94,108,244,15,255,224,7,85,192,3,57,128
99 DATA 0,144,0,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
100 REM VAMPIRE B AILE BASSE←←←←←←←←←
101 DATA,0,68,0,0,108,0,7,255,192,31,85,240,127,57,252,252,146,62,144,0,17,
102 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
103 REM VAMPIRE C AILE HAUTE←←←←←←←←←
```

```
104 DATA,128,0,2,96,0,12,56,68,56,94,108,244,15,255,224,7,85,192,3,57,128
105 DATA 0,144,0,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
106 REM VAMPIRE C AILE BASSE←←←←←←←←←
107 DATA,0,68,0,0,108,0,7,255,192,31,85,240,127,57,252,252,146,62,144,0,17,
108 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
109 REM SUPPLEMENTAIRE←←←←←←←←←←←←←←
110 DATA,
111 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
112 REM SP DU SANG
113 SO=2058:FORI=1TO24:SO=SO-40:POKESO,160:POKESO+54272,2:NEXTI:SO=SO-40
114 C1=6:C2=6:C3=6:RETURN
115 REM SOUS PROG DE MORT*************
116 POKEO+21,0:PRINT"□":PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒████████████████████████████████████████";
117 PRINT"VOUS ETES MORT.":FORT=1TO1000:NEXTT
118 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒██████████████████████████████"
119 PRINT"...APRES UNE LUTTE DE ";TT;"SECONDES":FORT=1TO4000:NEXTT:RT=1:GOTO5
```

COMMODORE 64

LE KID

Sous vos yeux se déroule un duel sur lequel vous allez engager de grosses sommes en dollars. Tout irait bien si vous n'étiez pas l'un des protagonistes de ce face à face mortel. Méfiez-vous, les réactions de votre adversaire ne manqueront pas de vous donner des sueurs froides.



BUT DU JEU

Misez sans oublier que, plus le pari sera conséquent, moins vous aurez de balles dans votre chargeur. A vous d'être plus rapide que votre ombre. Pour calculer votre fortune, laissez faire le *Commodore 64;* il se chargera de tout. Bon courage et bons réflexes.

AU CLAVIER

- Pour les déplacements droite, gauche, bas et haut, utilisez les curseurs.
- Tirez à gauche avec «A»
- Tirez à droite avec «D»
- Tirez en ligne droite avec «S»
- Accélérez avec «Shift Space»
- Revenez à vitesse normale avec «Space».

```
1 REM          "LE KID"
2 REM     TILT        COPYRIGHT 1984
3 REM
4 PRINT"□":GOTO50
5 POKEW,129:POKEA,15:POKEH,40:POKELL,200:FORL=15TO0STEP-1:POKEVV,L:NEXTL
6 POKEW,0:POKEA,0:RETURN
7 POKESO+(2*0),X:POKESO+(2*0)+1,Y-V:POKESO+(2*1),X:POKESO+(2*1)+1,Y-V:Y=Y-V
8 RETURN
9 POKESO+(2*0),X:POKESO+(2*0)+1,Y+V:POKESO+(2*1),X:POKESO+(2*1)+1,Y+V:Y=Y+V
10 RETURN
11 POKESO+(2*0),X+V:POKESO+(2*0)+1,Y:POKESO+(2*1),X+V:POKESO+(2*1)+1,Y:X=X+V
12 RETURN
13 POKESO+(2*0),X-V:POKESO+(2*0)+1,Y:POKESO+(2*1),X-V:POKESO+(2*1)+1,Y:X=X-V
14 RETURN
15 NC=NC+1:HA=1+INT(RND(0)*ABS(ABS(X-XF))):RI=INT(RND(1)*5)+1:IFHA>100THENHA=10
16 XT=X:YT=Y:POKESO+21,119:IFCU$="A"THEN25
17 IFCU$="S"THEN32
18 FORYT=Y+15TOYF-35STEP-35:XT=XT+INT(ABS((XT+XF-FNA(HA))/20))
19 IFXT>250THENPOKESO+21,115:GOTO22
20 POKESO+(2*2),XT:POKESO+(2*2)+1,YT:NEXTYT
21 IFXT>(XF-7)ANDXT<(XF+11)THENGOSUB5:GOSUB48:GOSUB91
22 POKESO+21,115:XT=X:YT=Y:POKESO+(2*2),XT:POKESO+(2*2)+1,YT:GOSUB5
```

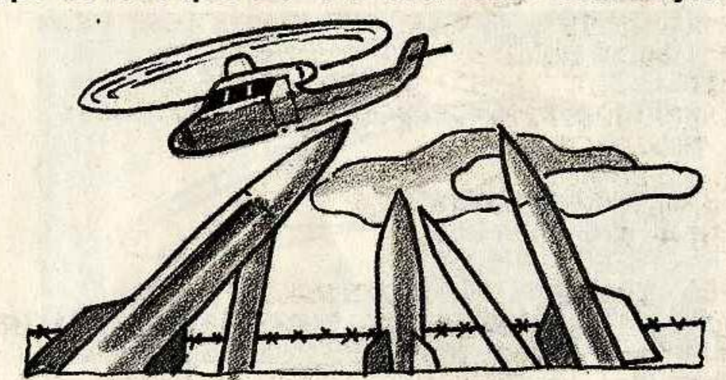
```
23 IFNC=NBTHENNC=0:GOSUB86
24 RETURN
25 FORYT=Y+15TOYF-35STEP-35:XT=XT-INT(ABS((XT+XF-FNA(HA))/20))
26 IFXT<10THENPOKESO+21,115:GOTO29
27 POKESO+(2*2),XT:POKESO+(2*2)+1,YT:NEXTYT
28 IFXT>(XF-7)ANDXT<(XF+11)THENGOSUB5:GOSUB48:GOSUB91
29 POKESO+21,115:XT=X:YT=Y:POKESO+(2*2),XT:POKESO+(2*2)+1,YT:GOSUB5
30 IFNC=NBTHENNC=0:GOSUB86
31 RETURN
32 FORYT=Y+15TOYFSTEP-15
33 POKESO+(2*2),XT:POKESO+(2*2)+1,YT:NEXTYT
34 IFXT>(XF-7)ANDXT<(XF+11)THENGOSUB5:GOSUB48:GOSUB91
35 POKESO+21,115:XT=X:YT=Y:POKESO+(2*2),XT:POKESO+(2*2)+1,YT:GOSUB5
36 IFNC=NBTHENNC=0:GOSUB86
37 RETURN
38 XT=XF:YT=YF:POKESO+21,119:FORYT=YF+10TOY+15STEP15
39 XT=XT+15*(DI)*((X-XF)/(Y-YF))
40 IFXT+15>250ORXT-15<10THENPOKESO+21,115:GOTO43
41 POKESO+(2*2),XT+15:POKESO+(2*2)+1,YT+15:NEXTYT
42 IFXT>X-10ANDXT<X+10ANDYT>YANDYT<Y+25THENJT=1:GOSUB5:GOSUB48:GOSUB91
43 POKESO+21,115:XT=X:YT=Y:POKESO+(2*2),XT:POKESO+(2*2)+1,YT:GOSUB5:RETURN
44 DF=INT(RND(2)*10):SD=+1:IFX<XFTHENSD=-1
45 F=XF+(DF*SD):IFF>250ORF<10THENF=0:RETURN
46 POKESO+(2*4),F:POKESO+(2*4)+1,YF:POKESO+(2*5),F:POKESO+(2*5)+1,YF
47 POKESO+(2*6),F:POKESO+(2*6)+1,YF:XF=F:F=0:RETURN
48 POKESO+21,123:EX=X+5:EY=Y+10:IFJT=0THENEX=XF:EY=YF
49 POKE SO+(2*3),EX:POKESO+(2*3)+1,EY:FORT=1TO1000:NEXTT:NC=0:RETURN
50 DEFFNA(HA)=INT(50*(HA/50))
51 SO=53248:X=100:Y=200:XT=200:YT=200:XF=175:YF=58:POKE53280,0:POKE53281,7:V=1
52 VV=54296:W=54276:A=54277:H=54273:LL=54272:NB=8:V=5:PR=1
53 GOSUB 118:GOSUB77:GOSUB103:PRINT"▒████████████████████       ILS ARRIVENT ...!"
54 FORN=0TO6:POKE2040+N,192+N:NEXTN
55 FORSA=(64*(192+0))TO(64*(192+6))STEP64:FORL=0TO62:READA:POKESA+L,A:NEXTL
56 NEXTSA:PRINT"▒█████████████████████                    ▒"
57 POKESO+(2*4),XF:POKESO+(2*4)+1,YF:POKESO+(2*5),XF:POKESO+(2*5)+1,YF
58 POKESO+(2*6),XF:POKESO+(2*6)+1,YF:POKESO+(2*2),X+10:POKESO+(2*2)+1,Y+10
59 POKESO+(2*0),X:POKESO+(2*0)+1,Y:POKESO+(2*1),X:POKESO+(2*1)+1,Y
60 POKESO+(2*3),0:POKESO+(2*3)+1,0
61 POKESO+21,119:POKESO+39,0:POKESO+40,2:POKESO+41,0:POKESO+42,0:POKESO+43,1
62 POKESO+44,2:POKESO+45,0:POKESO+23,3:POKESO+29,3:POKESO+27,252
63 GETCU$:IFCU$="▒"THENNV=5:GOSUB7
64 IFCU$=CHR$(160)THENV=20
65 IFCU$=CHR$(32)THENV=10
66 IFCU$="▒"THENV=5:GOSUB9
67 IFCU$="▒"THENGOSUB11
68 IFCU$="▒"THENGOSUB13
69 IFCU$="A"ORCU$="S"ORCU$="D"THENGOSUB15
70 IFY<179THENY=179
71 IFY>196THENY=196
72 IFX>232THENX=232
73 IFX<24THENX=24
74 ONRIGOSUB44,38,38,38,44
75 IFRI>=2THENGOSUB38
76 CU$="":RI=1:GOTO63
77 PRINT"▒":PRINT"████████":PRINTTAB(8);"▒RECHARGEZ VOTRE PISTOLET .████"
78 PRINT"▒SI VOUS GAGNEZ UN DUEL AVEC:":PRINT"1 BALLE LA PRIME SERA DE 1280$"
79 PRINT"2 BALLES LA PRIME SERA DE 640$":PRINT"3 BALLES LA PRIME SERA DE 320$"
80 PRINT"4 BALLES LA PRIME SERA DE 160$":PRINT"5 BALLES LA PRIME SERA DE 80$"
81 PRINT"6 BALLES LA PRIME SERA DE 40$":PRINT"7 BALLES LA PRIME SERA DE 20$"
82 PRINT"8 BALLES LA PRIME SERA DE 10$":PRINT"█████"
83 PRINT" EN PERDANT UN DUEL VOUS PERDEZ AUSSI        UNE PARTIE DE VOS GAINS"
84 INPUT"COMBIEN DE BALLES";NB$:IFVAL(NB$)>8ORVAL(NB$)<1THENPRINT"▒";:GOTO84
85 FORBR=1TOVAL(NB$):GOSUB5:NEXTBR:NB=VAL(NB$):RETURN
86 PRINT"▒";"████":PRINTTAB(8);"▒ PLUS DE MUNITIONS !!! "
87 PRINTTAB(7);"██ VOUS ETES A LA MERCI DE"
88 PRINTTAB(6);"▒      VOTRE ADVERSAIRE   "
```

```
89 PRINTTAB(5);"■ QUI PREND TOUTES VOS PRIMES"
90 PRINTTAB(8);"■ SOYEZ PLUS VIGILANT ! ":PR=0:GOSUB124
91 POKESO+21,0:ND=ND+1:IFJT=1THENPG=INT((NB/10)*PG):GOTO93
92 PL=10*(2↑(8-NB)):PG=(PG+PL)*PR
93 PRINT"■";"■■■■■■■■":PRINTTAB(14);"■ SCORE ■■■■■■■■■■■■■■VOS GAINS :";PG;"$"
94 PRINT"■■■ GRACE AUX PRIMES QUE VOUS ONT RAPPORTES":PRINT"■■■■■";
95 PRINT"           VOS ";ND;" DUEL(S)"
96 PRINT"■          SOIT  :";INT(PG/ND);"$ PAR DUEL"
97 PR=1:GOSUB124:GOSUB77:GOSUB103:JT=0:IFPG/ND>750THENDI=1
98 IFPG/ND<=750ANDPG/ND>300THENDI=0.9
99 IFPG/ND<=300ANDPG/ND>200THENDI=0.8
100 IFPG/ND<=200ANDPG/ND>100THENDI=0.7
101 IFPG/ND<=100THENDI=0.6
102 RETURN
103 PRINT"■■":PRINT"      ■■■ ■■          ■■■■ "
104 PRINT"      ■■■■          ■■ ■■■■ ":PRINT"      ■■ ■■         ■■ ■■"
105 PRINT"      ■■ ■■         ■■ ■■":PRINT"      ■■ ■■          ■■ ■■"
106 PRINT"       ■■ ■■        ■■ ■■         ■■      ■ "
107 PRINT"■      ■■ ■          ■         ■       ■  "
108 PRINT"■                   ■/■          ■        ■  "
109 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■//   ■■■■■■■■   "
110 PRINT"■   ■       ■     ■ ■/     ■■    ■    "
111 PRINTTAB(29);"■■■             ":PRINTTAB(28);"■■■  "
112 PRINTTAB(27);"■■■             ":PRINTTAB(26);"■■■"
113 PRINTTAB(26);"■■ ■■   ■        ■":PRINTTAB(26);"■ ■■   ■    ■ | ■  "
114 PRINTTAB(26);"■■ ■■   ■    ■—+—■  ■":PRINTTAB(26);"■ ■■   ■    ■ | ■  "
115 PRINTTAB(26);"■■ ■■   ■        ■":PRINTTAB(26);"■ ■■   ■      "
116 PRINTTAB(26);"■■ ■■   ■________■":PRINTTAB(26);"■ ■■ ■    ■——■  "
117 PRINTTAB(33);"■■OIL":PRINTTAB(33);"■——■":RETURN
118 PRINT"■":PRINT"■■■■■■■■"
119 PRINTTAB(14);"■           ":PRINTTAB(14);"■ LE KID ":PRINTTAB(14);"■          "
120 PRINT"■■":PRINTTAB(8);"■■ UN JEU DANGEREUX ..."
121 PRINT"■■■ ■←CRSR■ DEPLACEMENT DROIT":PRINT" ■SHIHT ←CRSR■ DEPLACEMENT GAUCHE
"
122 PRINT" ■↑CRSR■ DEPLACEMENT BAS":PRINT" ■SHIHT ↑CRSR■ DEPLACEMENT HAUT"
123 PRINT"■ ■A■ TIR A GAUCHE":PRINT" ■S■ TIR DROIT":PRINT" ■D■ TIR A DROITE"
124 FORPF=XFTO60STEP-1:POKESO+8,PF:POKESO+10,PF:POKESO+12,PF:NEXTPF:XF=PF
125 FORPL=XTO240:POKESO,PL:POKESO+2,PL:NEXTPL:X=PL
126 PRINT"■■      PRESSEZ ■SPACE■ POUR SUITE":PRINT"                ■£■ POUR FIN"
127 GETGE$:IFGE$=""THEN127
128 IF GE$<>" "ANDGE$<>"£"THEN127
129 IFGE$="£"THENPRINT"■":END
130 RETURN
131 DATA0,126,0,0,126,0,0,11,0,3,255,192,4,255,32,0,255,0,0,255,0,0,126,0,0,60
132 DATA0,0,24,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,126,0,1,128,128,1,128,128,0,128,0
133 DATA0,0,0,0,0,0,3,231,192
134 DATA0,0,0,0,0,0,244,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,24,0,0,0,0,1,255
135 DATA128,1,255,128,1,126,128,1,126,128,1,0,128,0,126,0,0,126,0,0,102,0,0
136 DATA102,0,0,102,0,0,0,0
137 DATA0,192,0,0,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
138 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
139 DATA0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,3,0,4,2,0,3,22,32,1,206,64,0,127,0,2,127,128
140 DATA1,63,250,2,63,224,0,111,128,0,198,16,1,5,128,0,5,0,0,0,0,0,4,0,0,0,0
141 DATA0,0,0,0,0,0
142 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,153,0,0,255,0,0,231,0,0,126,0,0,36,0,0,24,0
143 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,128,1,0,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
144 DATA0,0,0,0,0,0,244,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,24,0,0,0,0,1,255
145 DATA128,1,255,128,1,126,128,1,126,128,1,0,128,0,126,0,0,126,0,0,102,0,0
146 DATA102,0,0,102,0,0,0,0
147 DATA0,126,0,0,126,0,0,11,0,3,255,192,4,102,32,0,0,0,0,24,0,0,0,0,0,0,0,0,0
148 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,126,0,0,128,0,0,128,0,0,128,0,0,0,0,0,0,0
149 DATA3,231,192
```

COMMODORE 64

HELICRUISE

Vous êtes à bord d'un hélicoptère et vous survolez un terrain accidenté où rôdent les dangereux missiles cruise de votre charmant adversaire qui ne rêve que d'une chose, rester seul en jeu.



BUT DU JEU

Hélicruise se joue à deux. Le missile que vous transportez a une autonomie variable. Il faut donc tenir compte de la topographie des lieux si vous voulez toucher votre adversaire. D'autant plus, qu'en cas de mauvais calcul, il n'est pas exclu que vous deveniez votre propre cible. Bon vol.

AU CLAVIER

- «A» vous permettra d'avancer.
- «T» vous permettra de tirer.
- Les directions sont :

Nord-Ouest : Q	Sud-Est : C
Ouest : A	Est : D
Sud-Ouest : Z	Nord-Est : E
Sud : X	Nord : W

```
1 PRINT"▯":CLR:RESTORE:GOSUB 83
2 K=3:T=3:UB=255:VB=120:UN=60:VN=VB
3 HB$="▯■HELICO BLANC...■   ■■A■AVANCE OU ■T■IR"
4 DI$="■QUELLE DIRECTION Q,W,E,D,C,X,Z,OU A ???"
5 HN$="▯ ■■HELICO NOIR...■   ■■A■VANCE OU ■T■IR"
6 POKEV+21,3
7 POKE 53280,0:POKE53281,9
8 PRINT"■    ▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌             ";
9 PRINT"■    ▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌         ";
10 PRINT"■   ▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌        ";
11 PRINT"■   ▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌      ";
12 A$="▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌"
13 FORA=0TO16:PRINTA$;
14 NEXTA
15 PRINT"■   ▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌      ";
16 PRINT"■   ▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌        ";
17 PRINT"■     ▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌        ";
18 PRINT"■          ▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌          ";
19 POKE2023,160:POKE56295,6
20 FORA=0TO60
21 B=INT(679*RND(0))+1204
22 POKE B,233:POKEB+1,223:POKEB+54272,7:POKEB+54273,0
23 NEXTA
24 IFT=3THEN50
25 IFC=2THENC=0
26 POKEV+21,3:CP=0:P=0:C=C+1:REM REPARTITION NOIR BLANC
27 PRINT"▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌"
28 IFC=2THENDE$=HN$:UM=UN:VM=VN+10
29 IFC=1THENDE$=HB$:UM=UB:VM=VB+10
30 PRINTDE$;
31 GETW$:IFW$=""THEN31
32 GOSUB 80
33 IFC=2ANDR=2THENS=12
34 IFC=2ANDR=0THENS=0
35 IFC=1ANDQ=0THENS=0
36 IFC=1ANDQ=1THENS=12
37 IFW$="T"THENT=1
38 IFW$="A"THENT=0
39 PRINT"▯";DI$
40 GETV$:IFV$=""THEN39
```

```
41 IFV$="Q"THENI=-10:J=-10
42 IFV$="W"THENI=0:J=-10
43 IFV$="E"THENI=+10:J=-10
44 IFV$="D"THENI=+10:J=0
45 IFV$="C"THENI=+10:J=+10
46 IFV$="X"THENI=0:J=+10
47 IFV$="Z"THENI=-10:J=+10
48 IFV$="A"THENI=-10:J=0
49 GOSUB80:REM EFFACE
50 IFT=1THENO=INT(RND(1)*80):O=O+20:K=7
51 IFT=0THENO=10
52 FORH=0TOO
53 AH=UM:AV=VM:IFS=12THENAH=UM+255
54 BH=UB:BV=VB:IFQ=1THENBH=UB+255
55 CH=UN:CV=VN:IFR=2THENCH=UN+255
56 PR=1024+(((AV-66)/8)*32)+((AH-25)/8)
57 IFPEEK(INT(PR))=233THENI=(INT(RND(1)*4)-2)*10:J=(INT(RND(1)*4)-2)*10
58 IFC=1ORT=1THENUN=UN-I:VN=VN-J:O=0
59 IFC=2ORT=1THENUB=UB-I:VB=VB-J:O=0
60 UB=UB+I:VB=VB+J:UN=UN+I:VN=VN+J:UM=UM+I:VM=VM+J
61 IFUB>255THENQ=1:UB=UB-255
62 IFUN>255THENR=2:UN=UN-255
63 IFUM>255THENS=12:UM=UM-255
64 IFQ=1ANDUB<0THENUB=UB+255:Q=0
65 IFR=2ANDUN<0THENUN=UN+255:R=0
66 IFS=12ANDUM<0THENUM=UM+255:S=0
67 IFS=0ANDUM<30THENI=-I
68 IFVM<60ORVM>200THENJ=-J
69 IFS>0ANDUM>80THENI=-I
70 POKEV+0,UB:POKEV+1,VB:POKEV+2,UN:POKEV+3,VN
71 POKEV+4,UM:POKEV+5,VM:POKEV+6,UM:POKEV+7,VM
72 CP=CP+1:POKEV+16,Q+R+S:POKEV+21,K
73 IF(AH>BH-15ANDAH<BH+15)AND(AV>BV-15ANDAV<BV+15)ANDH>20THENU=10:GOTO103
74 IF(AH>CH-15ANDAH<CH+15)AND(AV>CV-15ANDAV<CV+15)ANDH>20THENU=9:GOTO103
75 IFT=1THENCP=0
76 IFT=3ORCP=3THENGOTO25
77 IFT=0THENGOTO40
78 NEXTH
79 GOTO24
80 FORB=1904TO1943:POKEB,160:POKEB+54272,9:NEXTB
81 PRINT"██████████████████████████████████████":RETURN

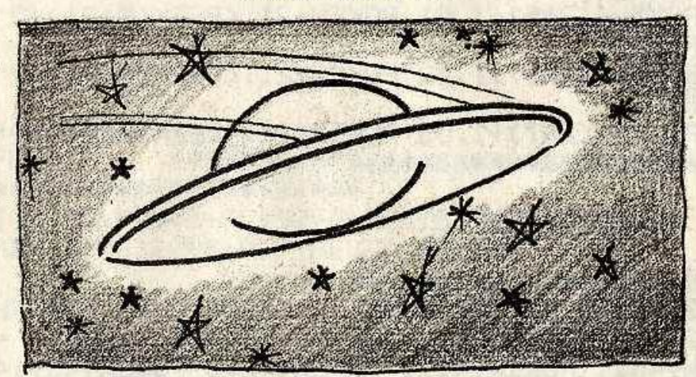
83 V=53248
84 FORA=0TO3:POKE2040+A,192+A:NEXTA
85 FORB=0TO251:READE:POKE12288+B,E:NEXTB
86 DATA ,,,,,,,,,,,,,,255,255,128,1,192,17,0,128,10
87 DATA 31,255,255,63,255,254,103,255,209,65,252,,255,248,
88 DATA 255,248,,63,208,,15,192,,72,64,,127,248,
89 DATA ,,,,,,,,,,,,
90 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,1,255,255,136,3,128,80,1,
91 DATA 255,255,248,127,255,252,136,255,6
92 DATA ,63,2,,31,255,,31,255,,11,252
93 DATA ,3,240,,2,18,,31,254,,,,,,,,,,,,,,
94 DATA ,224,,,224,,,224,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
95 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
96 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
97 DATA ,128,16,,64,24,48,56,61,224,8,63,192,15,255,,3,255,
98 DATA 224,242,224,63,212,255,15,248,240,3,240,192,255,219,192
99 DATA 31,255,192,1,252,224,1,127,240,2,245,248,7,254,125
100 DATA 15,254,7,15,126,2,28,99,,48,65,,224,65,
101 POKEV+39,1:POKEV+40,0:POKEV+41,7:POKEV+42,1
102 RETURN
103 FORA=1TO5:POKE V+21,U:FORT=0TO100:NEXTT:POKEV+21,15-U:NEXTA:GOTO1

READY.
```

COMMODORE 64

STARFALL

Découvrez l'ambiance des chaudes nuits étoilées. La soucoupe volante qui va et vient sans cesse parmi les météores, c'est vous !...



BUT DU JEU

À l'aide de votre vaisseau, interposez-vous entre les étoiles filantes afin d'empêcher ces dernières de semer la panique dans le petit village isolé qui n'a plus qu'un seul espoir : votre intervention salvatrice. Vous pouvez éteindre les incendies en soufflant dessus, grâce à vos puissants réacteurs. Attention, deux incendies sont envisageables, mais trois...

AU CLAVIER

- Déplacer la soucoupe volante à l'aide de vos curseurs habituels.
- Faites-la changer de plan à l'aide de la barre.

```
10 REM                STARFALL
20 REM
30 REM
40 GOTO1590
50 REM POSITIONS SOUCOUPE
60 IFU>250THENU=255
70 IFU<25THENU=25
80 IFV<45THENU=45
90 IFV>230THENV=230
100 POKEW+6,U:POKEW+7,V:POKEW+8,U:POKEW+9,V:RETURN
110 REM PASSAGE AVANT SCENE AUTORITAIRE
120 FORLV=VTOLV-100STEP-5:POKEW+6,U:POKEW+7,LV:POKEW+8,U:POKEW+9,LV:NEXTLV:HL=0
130 POKEW+27,0:FORL=LVTOVSTEP5:POKEW+6,U:POKEW+7,L:POKEW+8,U:POKEW+9,L:NEXTL
140 RETURN
150 REM POSITIONNEMENT ETOILE1
160 E1=INT(RND(4)*200)+40:S1=INT(RND(5)*50)+40
170 POKEVO,15:POKEMO,129:POKEHF,20:POKEBF,100:POKESO,255
180 POKEW+(2*0),E1:POKEW+(2*0)+1,S1
190 AC=PEEK(W+21)+2↑0:POKEW+21,AC:A1=1:RETURN
200 REM POSITIONNEMENT ETOILE 2
210 E2=INT(RND(4)*200)+40:S2=INT(RND(5)*50)+40
220 POKEVO,15:POKEMO,129+7:POKEHF+7,20:POKEBF+7,100:POKESO+7,255
230 POKEW+(2*1),E2:POKEW+(2*1)+1,S2
240 AC=PEEK(W+21)+2↑1:POKEW+21,AC:A2=1:RETURN
250 REM POSITIONNEMENT ETOILE 3
260 E3=INT(RND(4)*200)+40:S3=INT(RND(5)*50)+40
270 POKEVO,15:POKEMO,129+14:POKEHF+14,20:POKEBF+14,100:POKESO+14,255
280 POKEW+(2*2),E3:POKEW+(2*2)+1,S3
290 AC=PEEK(W+21)+2↑2:POKEW+21,AC:A3=1:RETURN
300 REM EVOLUTION ETOILE 1
310 E1=E1+1:IFE1>250THENE1=E1-1
320 POKEMO,128
330 S1=S1+R1:IFS1>=230THENI1=1:G1=220:X=X+1:GOTO 350
340 POKEW+(2*0),E1:POKEW+(2*0)+1,S1:RETURN
350 AC=PEEK(W+21)-2↑0:POKEW+21,AC:S1=0:RETURN
360 REM EVOLUTION ETOILE 2
370 E2=E2+1:IFE2>250THENE2=E2-1
380 POKEMO+7,128
390 S2=S2+R2:IFS2>=230THENI2=1:G2=225:X=X+1:GOTO 410
400 POKEW+(2*1),E2:POKEW+(2*1)+1,S2:RETURN
410 AC=PEEK(W+21)-2↑1:POKEW+21,AC:S2=0:RETURN
420 REM EVOLUTION ETOILE 3
```

```
430 E3=E3+1:IFE3>250THENE3=E3-1
440 POKEMO+14,128
450 S3=S3+R3:IFS3>=230THENI3=1:G3=215:X=X+1:GOTO 470
460 POKEW+(2*2),E3:POKEW+(2*2)+1,S3:RETURN
470 AC=PEEK(W+21)-2↑2:POKEW+21,AC:S3=0:RETURN
480 REM APPARITION FEU 1
490 POKEW+(2*5),E1:POKEW+(2*5)+1,G1:POKEW+21,(PEEK(W+21)+2↑5):I1=2:RETURN
500 REM APPARITION FEU 2
510 POKEW+(2*6),E2:POKEW+(2*6)+1,G2:POKEW+21,(PEEK(W+21)+2↑6):I2=2:RETURN
520 REM APPARITION FEU 3
530 POKEW+(2*7),E3:POKEW+(2*7)+1,G3:POKEW+21,(PEEK(W+21)+2↑7):I3=2:RETURN
540 REM*********************************
550 REM
560 REM        CORPS DE PROGRAMME
570 REM
580 REM*********************************
590 U=127:V=30:V1=200:K=24:C=1800:E=40:VO=54296:MO=54276:FH=54273:FB=54272
600 SO=54278:POKE53280,0:POKE53281,6:PRINT"♥":GOSUB1230
610 POKEW+39,1:POKEW+40,1:POKEW+41,1:POKEW+42,0:POKEW+43,14:POKEW+44,7
620 POKEW+45,7:POKEW+46,7
630 POKEW+21,24:POKEW+(2*3),127:POKEW+(6)+1,30:POKEW+(2*4),127:POKEW+(8)+1,30
640 REM
650 FORL=1TO14STEP2:GOSUB1020:U=U+1:V=V+L:GOSUB60:NEXTL:GOSUB1090:TD=TI
660 REM-----------COMMANDES------------
670 HE=INT(RND(1)*9)+1:R1=HE*2:R2=HE+9:R3=INT((HE↑2)/5)
680 GETW$
690 IFW$="▌"THENU=U-7-(4*X)
700 IFW$="▐"THENU=U+7+(4*X)
710 IFW$="♥"THENV=V-7-(4*X)
720 IFW$="▣"THENV=V+7+(4*X)
730 IFW$=" "ANDV>160THENGOSUB110:HZ=0:GOTO770
740 IFV>=170ANDV<=180THENHZ=INT(RND(1)*8):GOTO770
750 IFHZ>=4THENPOKEW+27,24
760 IFHZ<4ORV<180THENPOKEW+27,0
770 GOSUB60
780 ONHEGOTO790,790,790,790,790,800,800,800
790 IFI1=0ANDA1=0THENGOSUB160:GOTO820
800 IFI2=0ANDA2=0THENGOSUB210:GOTO820
810 IFI3=0ANDA3=0THENGOSUB260:GOTO820
820 IFA1=1THENGOSUB 300
830 IFA2=1THENGOSUB 360
840 IFA3=1THENGOSUB 420
850 IFI1=1THENA1=0:GOSUB 480
860 IFI2=1THENA2=0:GOSUB 500
870 IFI3=1THENA3=0:GOSUB 520
880 IFI1=2THENPOKEW+21,PEEK(W+21)-2↑5:GOSUB480
890 IFI2=2THENPOKEW+21,PEEK(W+21)-2↑6:GOSUB500
900 IFI3=2THENPOKEW+21,PEEK(W+21)-2↑7:GOSUB520
910 IFPEEK(W+27)<>0THEN950
920 IFI1<>0ANDU-E1<20ANDU-E1>0ANDG1-V<15THENPOKEW+21,PEEK(W+21)-2↑5:I1=0:X=X-1
930 IFI2<>0ANDU-E2<20ANDU-E2>0ANDG2-V<15THENPOKEW+21,PEEK(W+21)-2↑6:I2=0:X=X-1
940 IFI3<>0ANDU-E3<20ANDU-E3>0ANDG3-V<15THENPOKEW+21,PEEK(W+21)-2↑7:I3=0:X=X-1
950 IFABS(U-E1)<15ANDABS(V-S1)<10THENI1=0:A1=0:GOSUB350
960 IFABS(U-E2)<15ANDABS(V-S2)<10THENI2=0:A2=0:GOSUB410
970 IFABS(U-E3)<15ANDABS(V-S3)<10THENI3=0:A3=0:GOSUB470
980 IFX=3THENGOTO1710
990 IFX=2GOTO670
1000 GOTO680
1010 REM DESSIN ETOILES****************
1020 FORA=1TO60:B=INT(RND(0)*4)+1
1030 ONBGOTO1040,1050,1060,1070
1040 A$="▐.          ":GOTO1080
1050 A$="▙.    .     ":GOTO1080
1060 A$="▐          .":GOTO1080
1070 A$="            "
1080 PRINTA$;:NEXTA:RETURN
1090 REM****DESSIN DU VILLAGE************
```

```
1100 PRINT"■":PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■";
1110 PRINT"■                    |                   ";
1120 PRINT"■                    |                   ";
1130 PRINT"■                    |                   ";
1140 PRINT"■                   ▼        ▀          ";
1150 PRINT"■  ▼▀▼        ▀  ▼         ▼    ▼    ▀  ";
1160 PRINT"■  ■ ■■       ■  ■                   ■  ";
1170 PRINT"■■                                       ";
1180 PRINT"■■                                       ";:POKE2023,160:POKE56295,0
1190 RETURN
1200 REM*********************************
1210 REM*******   SPRITES    ***********
1220 REM*********************************
1230 W=53248:FORA=0TO7:POKE2040+A,192+A:NEXTA
1240 FORA=0TO508:READF:POKE12288+A,F:NEXTA:RETURN
1250 REM ETOILES
1260 DATA 64,,,224,,,64,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1270 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1280 DATA 64,,,224,,,64,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1290 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1300 DATA 64,,,224,,,64,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1310 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1320 REM SOUCOUPE NOIR ET COULEUR DEUX
1330 DATA ,,4,,,139,128,4,5,240,8,5,240,128,11,255,128,11,255,4,223,224
1340 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1350 DATA ,,24,,,118,,3,250,,7,250,,127,244,,127,244,,3,32,
1360 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1370 REM INCENDIES TROIS
1380 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,8,,1,4,128,2,12,80,4,140,200,37,12,208
1390 DATA 76,156,112,94,254,58,94,126,28,127,63,190,127,63,191
1400 DATA 127,159,255,63,255,254,15,255,248,0,126,0
1410 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,8,,1,4,128,2,12,80,4,140,200,37,12,208
1420 DATA 76,156,112,94,254,58,94,126,28,127,63,190,127,63,191
1430 DATA 127,159,255,63,255,254,15,255,248,0,126,0
1440 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,8,,1,4,128,2,12,80,4,140,200,37,12,208
1450 DATA 76,156,112,94,254,58,94,126,28,127,63,190,127,63,191
1460 DATA 127,159,255,63,255,254,15,255,248,0,126,0
1470 REM TABLEAU D'AFFICHAGE
1480 PRINT"■"
1490 POKE214,5:PRINT:PRINTTAB(8);"■                        "
1500 POKE214,6:PRINT:PRINTTAB(8);"■        STARFALL        "
1510 POKE214,7:PRINT:PRINTTAB(8);"■                        "
1520 POKE214,15:PRINT:PRINTTAB(8);"■                        "
1530 POKE214,16:PRINT:PRINTTAB(8);"■                        "
1540 POKE214,17:PRINT:PRINTTAB(8);"■                        "
1550 POKE214,18:PRINT:PRINTTAB(8);"■                        "
1560 POKE214,20:PRINT:PRINTTAB(8);"■                        "
1570 POKE214,21:PRINT:PRINTTAB(8);"■                        "
1580 RETURN
1590 REM AFFICHAGE ENTETE
1600 GOSUB1470:PRINT"■"
1610 POKE214,16:PRINT:PRINTTAB(8);"■  ESSAYEZ DE SAUVER    "
1620 POKE214,17:PRINT:PRINTTAB(8);"■  LA VILLE DU FEU !    "
1630 POKE214,18:PRINT:PRINTTAB(8);"■                        "
1640 POKE214,20:PRINT:PRINTTAB(7);"■  AVEC VOTRE SOUCOUPE  "
1650 POKE214,21:PRINT:PRINTTAB(7);"■ ETEIGNEZ LES INCENDIES "
1660 POKE214,22:PRINT:PRINTTAB(7);"■ DETRUISEZ LES METEORES "
1670 POKE214,12:PRINT:PRINTTAB(7);"■  PRESSEZ F1 POUR SUITE "
1680 GETSU$:IFSU$=""THEN1680
1690 IFSU$<>CHR$(133)THEN1680
1700 PRINT"■":POKE53269,0:GOTO 560
1710 REM AFFICHAGE SCORE FINAL
1720 TF=TI:FF=INT((TF-TD)/60)
1730 PRINT"■":GOSUB1470
1740 POKE214,16:PRINT:PRINTTAB(8);"■    VOUS AVEZ TENU :   "
1750 POKE214,17:PRINT:PRINTTAB(8);"■              SECONDES  "
1760 POKE214,17:PRINT:PRINTTAB(10);"■";FF
```

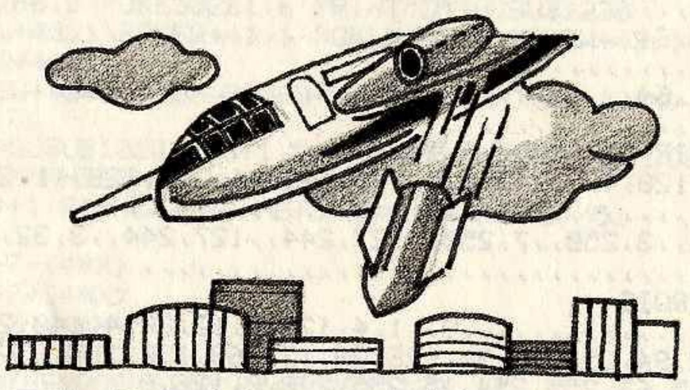
```
1770 POKE214,18:PRINT:PRINTTAB(8);"▒ ALLONS, PERSEVEREZ ! "
1780 POKE214,19:PRINT:PRINTTAB(8);"▒ PRESSEZ F7 POUR FIN  "
1790 POKE214,21:PRINT:PRINTTAB(8);"▒ OU F1 POUR CONTINUER "
1800 GETSU$:IFSU$=""THEN1800
1810 IFSU$=CHR$(136)THEN PRINT"♥":END
1820 IFSU$=CHR$(133)THEN CLR:GOTO10
1830 GOTO1800

READY.
```

COMMODORE 64

SHADOW

Vous pilotez un Shadow III, et vous survolez une cité imaginaire dont les tours, hautes et basses, seront pour vous aubaine ou malchance.



BUT DU JEU

Faire le maximum de distance, en prenant soin d'éviter les hauts immeubles que vous identifiez, du dessus, grâce à leur ombre démesurée. Malheureusement vous découvrez vous-même que les apparences sont parfois trompeuses. Vous pourrez également en cas de force majeure, passer en altitude supérieure, mais il vous en coûtera un surplus d'énergie et vous ne pourrez plus ravitailler le Shadow qu'en frôlant les immeubles les plus bas.

AU CLAVIER

- Pour aller à gauche ou à droite, utilisez les deux touches «CRSR».
- Pour l'ampleur de vos déplacements, utilisez les touches «CRSR» et «Shift».
- Les touches «Z» et «X» modifient votre altitude.

```
1 REM        "SHADOW"
2 REM   TILT          COPYRIGHT 1984
3 REM
4 PRINT"♥":POKE53280,0:POKE53281,11:GOSUB75
5 PRINT"♥▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒■■■"
6 INPUT"▒▒ QUANTITE DE KEROZENE ■ (MAXIMUM 2000 L)  ▒▒▒▒▒";CR
7 IFCR>2000THEN5
8 CA=CR:V=100:CO=30:SU=8:AA=0:DI=0
9'GOSUB99
10 PRINT"♥":PRINT"   VOUS AVEZ PARCOURU";" ▒▒";DU;"■▒METRES"
11 IFDU>=DMTHENDM=DU
12 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒    ▒▒ LE RECORD EST";"▒ ";"♥";DM;"▒METRES"
13 POKEE+21,3:POKE54296,4
14 PRINT"    ▒▒ PRESSEZ LA BARRE POUR PARTIR ";"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
15 PRINT"    OU ▒▒K■ ▒POUR KEROZENE"
16 GETV$:IFV$=""THEN16
17 IF V$="K"THEN5
18 GETV$:IF V$<>" "THEN18
19 U=255:POKEE+16,0
20 A$="▒▒▒▒▒▒▒       "
21 B$="▒▒▒▒▒▒           "
22 F$="▒"
23 GETW$
24 IFW$="▒"THENU=U+20
25 IFW$="▒"THENU=U+5
26 IFW$="▒"THENU=U-5
27 IFW$="♥"THENU=U-20
```

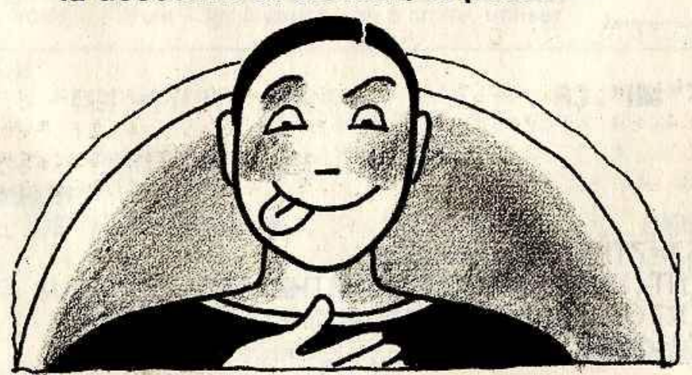
```
28 IFW$="Z"THENQ=0
29 IFW$="X"THENQ=7
30 IFU<=0THEN19
31 IFPEEK(E+16)=0ANDU<25THENU=25
32 IFPEEK(E+16)=3ANDU>60THENU=60
33 GOSUB99
34 IFU<=255THENGOTO36:REM EXTENSION
35 POKEE+16,7:U=U-255
36 POKEE+23,Q:POKEE+29,Q
37 POKEE,U:POKEE+1,V
38 POKEE+2,U:POKEE+3,V
39 POKEE+4,U:POKEE+5,V
40 GOSUB99:GOSUB99:GOSUB99
41 S=0
42 T=0
43 A=INT(RND(1)*3)
44 B=INT(RND(1)*12)
45 IF A=0THENC$=A$
46 IF A=1THENC$=B$
47 IF A=2THENC$=F$
48 S=S+1
49 PRINTTAB(B):PRINTC$
50 IFS<3THEN48
51 PRINT"TTTT"
52 A=INT(RND(1)*2)
53 B=INT(RND(1)*12)+13
54 IF A=0THENC$=A$
55 IF A=1THENC$=B$
56 T=T+1
57 PRINTTAB(B):PRINTC$
58 IFT<3THEN56
59 IFA=2THENPRINT
60 AA=AA+1:DI=DI+100:IFAA=5THENPRINT"■=";DI
61 IFQ=7THENCO=60
62 IFQ=0THENCO=30
63 CA=CA-CO
64 IFAA=10THENPRINT"■■";CA
65 IFAA=10THENAA=0
66 IFCA<=0THEN92
67 IFCA<=0THENCA=0
68 FORTT=-2TO0
69 UU=U:IFPEEK(E+16)=7THENUU=UU+255
70 IFPEEK(1344+TT+INT(UU/8))=102ANDQ=0THEN105
71 IFPEEK(1344+TT+INT(UU/8))=230ANDQ=0THENCA=CA+100
72 IF CA>=2000THENCA=2000
73 NEXTTT
74 GOTO20
75 FORA=0TO7:POKE2040+A,192+A:NEXTA
76 FORN=0TO62:READI:POKE12288+N,I:NEXTN
77 FORN=0TO62:READI:POKE12352+N,I:NEXTN
78 FORN=0TO62:READI:POKE12416+N,I:NEXTN
79 E=53248:POKEE+39,0:POKEE+40,1:POKEE+21,3
80 DATA 0,56,0,0,76,0,63,207,248,0,79,208,0,79,144
81 DATA 0,78,32,0,94,64,4,94,192,4,95,64,4,94,64
82 DATA 0,94,0,0,92,0,0,76,0,0,76,0
83 DATA 0,8,0,0,8,0,0,24,0,0,56,0,0,16,0,0,16,0,0,16,0
84 DATA 0,0,0,0,48,0,0,48,0,31,176,32,31,176,96,15,177,192,7,161,128
85 DATA 3,161,0,1,160,0,0,160,0,0,160,0,0,32,0,0,48,0,0,48,0,0,48,0
86 DATA 0,48,0,0,32,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
87 DATA 128,16,0,64,24,48,56,61,224,8,63,192,15,255,0,3,255,0
88 DATA 224,242,224,63,212,255,15,248,240,3,240,192,255,219,192,31,255,192
89 DATA 1,252,224,1,127,240,3,245,248,7,254,125
```

```
90 DATA 15,254,7,15,126,2,28,99,0,48,65,0,224,65,0
91 RETURN
92 V=100:DF=5:DG=3
93 IFPEEK(E+16)=7THENDF=-5
94 U=U-(DF):V=V+DG
95 POKEE,U:POKEE+1,V:POKEE+2,U
96 POKEE+3,V:POKEE+4,U:POKEE+5,V
97 IF(PEEK(E+16)=7ANDU>65)OR(PEEK(E+16)=0ANDU<40)THEN105
98 GOTO94
99 S=54272
100 POKES+24,SU+Q
101 POKES+6,128
102 POKES,139:POKES+1,4
103 POKES+4,129
104 RETURN
105 POKEE+4,U:POKEE+5,V:POKE54296,0
106 POKEE+41,7
107 POKEE+21,4:FORT=1TO100:NEXTT
108 POKEE+41,1
109 POKEE+41,7:FORT=1TO100:NEXTT
110 POKEE+23,4:FORT=1TO100:NEXT
111 POKEE+23,0:DU=DI
112 POKEE+21,0:FORT=1TO500:NEXT:GOTO8
```

DAI

SOS

Êtes-vous gourmet ou gourmand ?
Difficile de trouver sa nourriture dans cet espace hostile ou règne en maître votre ennemi numéro 1.
Il vous faudra pourtant, sous peine de mort, la découvrir et surtout, la posséder.



BUT DU JEU

- Passer sur le maximum d'éléments nutritifs en évitant de rencontrer l'être infâme qui hante les lieux. Soyez attentif et... rapide.

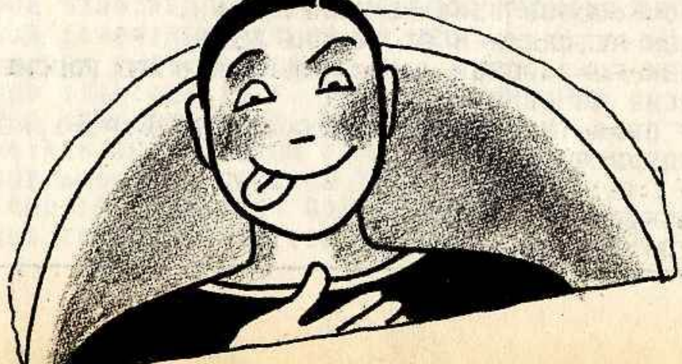
AU CLAVIER

- Faites RUN et suivez les instructions.

```
1    REM **** SAUVE QUI PEUT ****
2    REM -
3    REM -
4    REM
6    REM -
10   GOSUB 5300:REM INIT. SOUS-PROG MACHINE DES TOUCHES
15   GOSUB 10000:REM REGLES DU JEU
20   RC=0:REM INIT. RECORD
50   GOSUB 1100:REM INIT. VARIABLES DE JEU
60   GOSUB 1000:REM INIT. D'UNE MANCHE
70   FJ=0:REM INIT. PTEUR FIN DE JEU
100  GOSUB 6000:REM GESTION DU BONHOMME
110  IF RND(1)<0.25 THEN GOSUB 6000
120  GOSUB 7000:REM GESTION DU PROF.
```

```
125   REM EFFETS DE POURSUITE
130   IF RND(1)<1/VI THEN GOSUB 7000
140   IF FJ=0 THEN 100:REM SI LA MANCHE CONTINUE...
150   IF FJ=2 THEN 300:REM SI PERDU...
155   REM ON A GAGNE UNE MANCHE:
156   REM RAJOUTE DES OBJETS ET AUGMENTE LA VITESSE DU PROF
160   NO=NO+5:VI=VI-5
170   IF VI<5 THEN VI=5:REM VITESSE LIMITE
180   GOTO 60:REM REJOUE UNE MANCHE
299   REM --- ON A PERDU
300   PRINT TAB(7);'POUR REJOUER, APPUYER  SUR  'RETURN' ...'
320   IF GETC<>13 THEN 320:REM ATTEND UN 'RETURN'
340   GOTO 50:REM RECOMMENCE UNE PARTIE
999   REM ---- INITIALISATION -----
1000  GOSUB 2000:REM INIT. MODE GRAPHIQUE
1020  GOSUB 1200:REM PLACE BONHOMME
1030  GOSUB 1300:REM PLACE LE PROF
1040  GOSUB 8000:REM PLACE LES OBJETS
1050  SC=0:GOSUB 9000:REM AFFICHE LES SCORES
1060  RETURN
1099  REM ---- INIT. VARIABLES DE JEU ----
1100  VVI=50:VI=VVI:REM INIT. VITESSE DU PROF
1110  VNO=5:NO=VNO:OB=NO:REM NBRE D'OBJETS
1120  RETURN
1199  REM ---- PLACE BONHOMME ----
1200  BX=INT(RND(1)*XM):BY=INT(RND(1)*YM)
1210  DOT BX,BY C1:REM AFF. BONH.
1220  RETURN
1299  REM ---- PLACE   PROF   ----
1300  PXP=INT(RND(1)*XM):PYP=INT(RND(1)*YM)
1310  IF SCRN(PXP,PYP)=C2 THEN 1300:REM SI DEJA QUELQUE CHOSE
1320  DOT PXP,PYP C2:REM AFF. LE PROF
1330  RETURN
1999  REM ---- INIT. MODE GRAPHIQUE ----
2000  MODE 2A:XM=XMAX:YM=YMAX-19
2010  C0=0:C1=14:C2=3:C3=12:COLORG C0 C1 C2 C3
2020  RETURN
4999  REM ---- ENTREE DES COMMANDES ----
5000  PX=0:PY=0
5010  CL=#4001:CALLM #5000,CL:IF CL<>0 THEN PY=1:REM SI DIR HAUT
5120  CL=#4002:CALLM #5000,CL:IF CL<>0 THEN PY=(-1):REM SI DIR BAS
5130  CL=#4004:CALLM #5000,CL:IF CL<>0 THEN PX=(-1):REM SI DIR GAUCHE
5140  CL=#4008:CALLM #5000,CL:IF CL<>0 THEN PX=1:REM SSI DIR DROITE
5180  RETURN
5300  REM INIT. PROGRAMME MACHINE DES TOUCHE
5310  ADR=#5000:FOR I=0 TO 28
5320  READ A:POKE ADR+I,A
5330  NEXT I:RETURN
5399  REM ---- SOUS-PROGRAMME MACHINE POUR LES TOUCHES ----
5400  DATA #F5,#E5,#D5,#C5,#11,3,0,#19,#7E,#F3,#32,7,#FF,#3A
5410  DATA 1,#FF,#FB,#2B,#A6,#23,#77,#2B,#36,0
5420  DATA #C1,#D1,#E1,#F1,#C9
5999  REM ---- DEPLACEMENT DU BONHOMME ----
6000  GOSUB 5000:REM VOIR SI COMMANDE
6010  IF PX=0 AND PY=0 THEN RETURN:REM SI RIEN
6020  IF (BX+PX<0 OR BX+PX>XM) OR (BY+PY<0 OR BY+PY>YM) THEN RETURN
6030  DX=BX+PX:DY=BY+PY:REM COORD. DE DEPLACEMENT
6035  REM TOUCHE-T-ON UN QUELQUE CHOSE ?
6040  Z=SCRN(DX,DY):GOSUB 6500:REM AFF. BONH.
6050  IF Z=C0 THEN RETURN:REM SI TOUCHE RIEN
6060  IF Z=C2 THEN FJ=2:GOSUB 6600:RETURN:REM SI TOUCHE PROF
6065  REM ON TOUCHE UN OBJET:
6070  OB=OB-1:IF OB=0 THEN SC=SC+100:GOSUB 9000:FJ=1:RETURN
6080  SC=SC+10:GOSUB 9000
6100  RETURN
6499  REM ---- AFFICHE BONHOMME ----
6500  DOT BX,BY C0:REM EFFACE BONH.
```

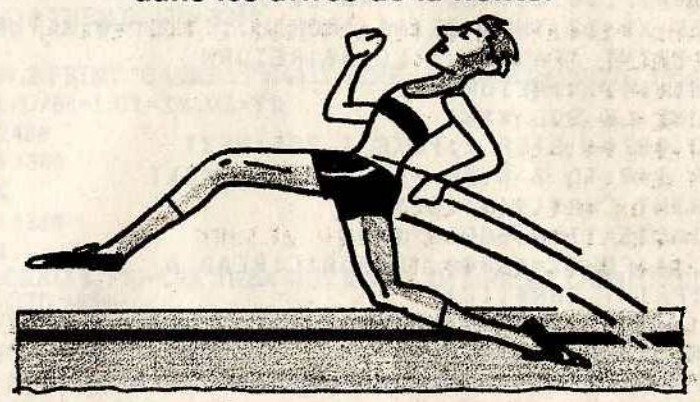
```
6510  BX=DX:BY=DY:REM NOUVELLES COORD.
6520  DOT BX,BY C1:REM AFF. BONH.
6530  RETURN
6599  REM ---- AFFICHE LE PROF ----
6600  DOT PXP,PYP C0
6610  PXP=PXP+PXX:PYP=PYP+PYY
6620  DOT PXP,PYP C2
6630  RETURN
6999  REM ---- DEPLACEMENT DU PROF ----
7000  PXX=0:PYY=0
7010  IF PXP=BX AND PYP=BY THEN FJ=2:GOSUB 6600:RETURN
7015  REM SE RAPPROCHE DU BONH.
7020  IF PXP<BX THEN PXX=1
7030  IF PXP>BX THEN PXX=-1
7040  IF PYP<BY THEN PYY=1
7050  IF PYP>BY THEN PYY=-1
7055  REM TOUCHE-T-ON QUELQUE CHOSE?
7060  IF SCRN(PXP+PXX,PYP+PYY)=C3 THEN RETURN
7100  GOSUB 6600:REM AFF. LE PROF
7110  RETURN
7999  REM ---- PLACE LES OBJETS ----
8000  OB=NO:FOR I=1 TO NO
8010  X=INT(RND(1)*XM):Y=INT(RND(1)*YM)
8020  IF SCRN(X,Y)<>C0 THEN 8010
8030  DOT X,Y C3
8040  NEXT
8050  RETURN
8999  REM ---- AFFICHE SCORE/RECORD -----
9000  IF SC>RC THEN RC=SC
9010  PRINT CHR$(12);TAB(10);'SCORE=';SC;'    ';TAB(30);'RECORD:';RC;'   '
9020  RETURN
9999  REM ---- REGLE DU JEU ----
10000 PRINT CHR$(12):REM EFFACE ECRAN
10010 PRINT
10020 PRINT TAB(30);'PROF !'
10030 PRINT TAB(30);'------'
10110 PRINT ' VOUS SOUVENEZ-VOUS DE VOTRE TENDRE ENFANCE ?'
10120 PRINT ' MAIS SI, DANS LA COURS DE RECREATION ?'
10140 PRINT ' NON ?'
10150 PRINT ' CELA NE FAIT RIEN, VOUS ALLEZ POUVOIR COMBLER'
10160 PRINT ' CETTE LACUNE...'
10170 PRINT
10180 PRINT ' DANS LA COURS DE RECRE (ATION), VOS BONBONS SONT'
10190 PRINT ' TOMBES PAR TERRE (ILS SONT BLEUS !).'
10210 PRINT ' HELAS, LA SONNERIE A RETENTI...'
10220 PRINT ' ESSAYEZ DE RAMASSER TOUS VOS BONBONS (EN PASSANT'
10230 PRINT ' DESSUS) AVANT QUE LE PROF VOUS ATTRAPE ET VOUS TIRE'
10240 PRINT ' LES OREILLES (AIE!)'
10250 PRINT
10260 PRINT ' ATTENTION A SA RUSE: PARFOIS IL SE POSTE PRES'
10270 PRINT ' D'UN BONBON ET IL FAIT CELUI QUI EST TOUT GENTIL'
10280 PRINT ' L'HYPOCRITE...'
10300 PRINT
10310 PRINT 'VOILA, BON COURAGE'
10320 PRINT 'NB: VOUS VOUS DEPLACEZ AVEC LES CURSEURS'
10330 PRINT :PRINT 'APPUYER SUR 'RETURN' POUR COMMENCER...';
10340 IF GETC<>13 THEN 10340:REM ATTEND RETURN
10400 RETURN
```





SAUT EN LONGUEUR

Les Jeux Européens vont débuter et vous y participez. Discipline : Le saut en longueur. Un peu d'échauffement, un départ lent, une accélération brutale, un appel sans faille et vous voilà propulsé vers la gloire ou... dans les affres de la honte.



BUT DU JEU

Dès le début de la piste, faites une course bien calculée et calibrez essentiellement l'instant exact où vous devrez presser la touche de saut. Le moindre détail sera lourd de conséquences. Mais rien ne sert de parler, il faut courir à point. A vous...

AU CLAVIER

- Faites RUN
- Vous êtes représenté par une étoile.
- Pour courir : appuyez fréquemment sur la touche «Shift».
- Sautez avant la flèche en appuyant sur «Espace».

Cette touche peut modifier l'angle de votre saut si vous appuyez trop longtemps dessus ou pas du tout.

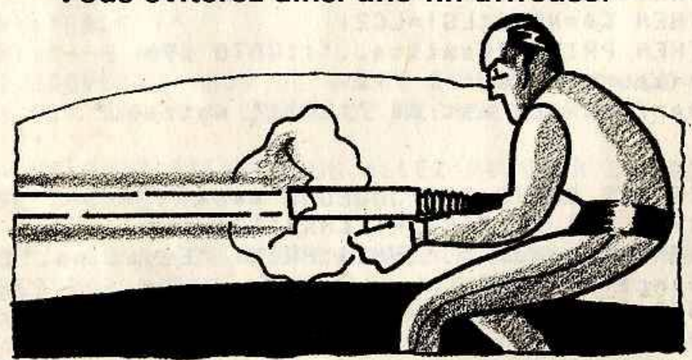
```
100   GOSUB 8000:REM Initialise l'ecran et le programme
130   INPUT 'Nom du 1er joueur ';NM1$:PRINT
140   INPUT 'Nom du 2eme joueur ';NM2$:POKE #75,32
150   GOSUB 1000:G$=NM1$:LG!=LG1!:PRINT CHR$(12)
160   IF LG2!)LG1! THEN G$=NM2$:LG!=LG2!
170   IF LG2!=LG1! THEN PRINT 'Egalite..';:GOTO 190
180   PRINT 'Le vainqueur en saut : ';G$
190   PRINT 'Votre performance est de ';LG!;' metres.'
200   POKE #75,95
300   END
999   REM **** ESSAIS DES SAUTS DES JOUEURS ****
1000  LG1!=0:LG2!=0:FOR I=1 TO 3:PRINT CHR$(12)
1010  CURSOR 0,22:PRINT 'Joueur : ';NM1$:PRINT 'Essai no.';I
1020  PRINT 'Performance :';LG1!
1030  GOSUB 2500:GOSUB 2000:IF LG!)LG1! THEN LG1!=LG!
1040  GOSUB 1500:REM attente clavier
1050  PRINT CHR$(12):CURSOR 0,22:PRINT 'Joueur : ';NM2$
1060  PRINT 'Essai no.';I:PRINT 'Performance :';LG2!
1070  GOSUB 2500:GOSUB 2000:IF LG!)LG2! THEN LG2!=LG!
1080  GOSUB 1500:REM attente clavier
1090  NEXT
1100  RETURN
1499  REM **** ATTENTE AU CLAVIER ****
1500  CURSOR 5,1:PRINT 'Appuyer sur la touche C ..'
1510  CL=#408:CALLM #5000,CL:IF CL=0 THEN 1510
1520  RETURN
1999  REM **** UN ESSAI DU SAUT EN LONGUEUR ****
2000  YB=7:XB=59:CURSOR XB,YB:PRINT '*';:FLIP=0:LT!=1:LG!=0
2010  CL=#4080:CALLM #5000,CL:IF CL=0 THEN 2010
2020  CL=#2020:CALLM #5000,CL:IF CL<>0 THEN 2200
2030  CL=#4080:CALLM #5000,CL:IF FLIP=0 AND LT!)1 AND CL<>0 THEN LT!=LT!-2:FLIP=
1
2040  LT!=LT!+0.25:IF CL=0 THEN FLIP=0
2050  LTCD=LTCD-1:IF LTCD)0 THEN 2020
2060  LTCD=LT!:XB=XB-1:CURSOR XB,YB:PRINT '* ';
2065  IF XB<5 THEN 2280
2070  FLIP=1:GOTO 2020
```

```
2200  ANGLE=90
2210  CURSOR 15,18:ANGLE=ANGLE-3:PRINT ANGLE;:CL=#2020:CALLM #5000,CL:IF CL<>0 A
ND ANGLE>4 THEN 2210
2220  T!=0:DT!=8E-2:V0!=5+5*EXP(-ABS(LT!)/10):IF V0!>10 THEN V0!=10
2230  A!=ANGLE*PI/180:VX!=V0!*COS(A!):VY!=V0!*SIN(A!):DX1!=0:DY1=0
2240  T!=T!+DT!:DX!=VX!*T!:DY=2*(-5*T!*T!+VY!*T!):IF DY<0 OR XB-DX!*2<0 THEN 227
0
2250  CURSOR XB-DX1!*2,YB+DY1:PRINT ' ';:CURSOR XB-DX!*2,YB+DY:PRINT '*';:DX1!=D
X!:DY1=DY:GOTO 2240
2270  LG!=INT(DX1!*100)/100:LG!=LG!-((XB-22)/2)
2280  CURSOR 15,19:IF XB<22 THEN PRINT 'MORDU..':LG!=0:RETURN
2290  IF LG!<0 THEN PRINT 'FAUTE..':LG!=0:RETURN
2300  PRINT LG!;' metres..':RETURN
2499  REM **** AFFICHE LE SOL ****
2500  FOR I=#B682 TO #B706 STEP 2:POKE I,255:NEXT
2510  CURSOR 3,6:FOR I=9 TO 2 STEP -1:PRINT I;:NEXT
2520  CURSOR 22,6:PRINT CHR$(94);:RETURN
7999  REM **** INITIALISATION ECRAN ****
8000  COLORT 0 12 5 14:FOR I=#5000 TO #501C:READ A
8010  POKE I,A:NEXT:PRINT CHR$(12)
8050  RETURN
8100  DATA #F5,#E5,#D5,#C5,#11,3,0,#19,#7E,#F3,#32,7,#FF
8110  DATA #3A,1,#FF,#FB,#2B,#A6,#23,#77,#2B,#36,0,#C1,#D1
8120  DATA #E1,#F1,#C9
```



INTERGALACTIQUE

**Décidément, l'espace n'est pas calme.
Surtout lorsque les météores convergent vers vous
et que vous ne disposez que d'un classique rayon laser pour vous défendre.
Faites preuve de sagacité, de vivacité
et n'oubliez pas d'emporter quelques litres de sang-froid.
Vous éviterez ainsi une fin affreuse.**



BUT DU JEU

Détruire vos assaillants minéraux qui fusent de toutes parts en utilisant un simple mais puissant faisceau laser.

AU CLAVIER

- Branchez le paddle.
- Le déplacement se fait à l'aide de la poignée.
- Tirez en appuyant sur le bouton.

```
100 REM ******              ** INTER-GALACTIQUE ** POUR DAI ******
1000 CLEAR 10000:MODE 4A:C1%=9:C2%=3:C3%=4:C4%=15:F1%=FREQ(33.0):F2%=FREQ(330.0):F3%=FREQ(1000.0):F4%=FRE
Q(3000.0)
1010 POKE #75,32
1020 COLORT 9 15 0 0:COLORG C1% C2% C3% C4%:DIM X%(100.0),Y%(100.0)
1030 A%=40:XX%=XMAX:YX%=YMAX:YY%=YX%*0.8:XY%=XX%-YY%
1045 PRINT CHR$(12):INPUT "  Combien de lasers : 10 , 15 ou 20 ";B%:BB%=B%:IF B%=15 OR B%=20 OR B%=10 GOTO 1
050
1046 GOTO 1045
1050 B%=BB%:PRINT CHR$(12):CURSOR 20,2:PRINT "VOYAGE  INTER GALACTIQUE"
1055 C%=0:COLORG C1% C2% C3% C4%:FILL 0,0 XX%,YX% C1%
1060 FOR D%=1 TO 5:E%=20+RND(XX%-30.0):F%=30+RND(YY%-25.0)
1070 FILL E%,F% E%+RND(10.0),F%+RND(5.0) 22:NEXT
1080 FOR M%=1 TO A%
1090 X%(M%)=RND(XX%):Y%(M%)=RND(YY%)
1100 IF SCRN(X%(M%),Y%(M%))=C3% GOTO 1090
1110 DOT X%(M%),Y%(M%) 21:NEXT
```

```
1120 X%=RND(XX%):Y%=RND(YY%)
1130 IF SCRN(X%,Y%)=C2% OR SCRN(X%,Y%)=C3% GOTO 1120
1140 DOT X%,Y% 23
1150 PRINT CHR$(12):CURSOR 5,1:PRINT " ";A%;" meteorites ":CURSOR 40,1:PRINT " ";B%;" lasers "
1160 FOR G%=5 TO 1 STEP -1
1170 CURSOR 15,3:PRINT "Depart dans ";G%;" secondes ":SOUND 0 0 15 0 F1%:COLORG C1% C1% C3% C4%
1172 WAIT TIME 2:SOUND 0 0 15 2 F2%:WAIT TIME 30:COLORG C1% C2% C3% C1%:NEXT
1175 SOUND OFF
1180 COLORG C1% C2% C3% C4%:CURSOR 15,3:PRINT "          PARTEZ !!         "
1190 CURSOR 18,3:PRINT " ";C%;" meteorites detruits "
1200 IF PEEK(#FD00) IAND #20<>0 THEN GOSUB 3215
1280 IF C%<A% GOTO 1300
1290 PRINT CHR$(12):CURSOR 30,2:PRINT "GAGNE !!":WAIT TIME 100:A%=A%+1:GOTO 1050
1300 P0%=PDL(0)/86+1:P1%=PDL(1)/86+1:U%=X%:V%=Y%
1310 ON P0% GOSUB 2400,2440,2480
1320 IF Y%<0 THEN Y%=0:GOTO 1340
1330 IF Y%>YY% THEN Y%=YY%
1340 IF X%<0 THEN X%=0:GOTO 1360
1350 IF X%>XX% THEN X%=XX%
1360 IF SCRN(X%,Y%)=C2% OR SCRN(X%,Y%)=C3% THEN DOT X%,Y% C4%:PRINT CHR$(12):CURSOR 20,2:PRINT "SCRATC
H !!":WAIT TIME 100:A%=A%-1:GOTO 1050
1370 SOUND 1 1 15 0 F3%:DOT X%,Y% 23:IF U%=X% AND V%=Y% THEN SOUND OFF :GOTO 1380
1375 DOT U%,V% 20:SOUND OFF
1380 IF C%=A% GOTO 1290:FOR I%=1 TO A%:IF PEEK(#FD00) IAND #20<>0 THEN GOSUB 3215
1385 IF Y%(I%)=YX% THEN NEXT:GOTO 1190
1390 DOT X%(I%),Y%(I%) 20:X%(I%)=X%(I%)+SGN(X%-X%(I%)):Y%(I%)=Y%(I%)+SGN(Y%-Y%(I%))
1400 IF SCRN(X%(I%),Y%(I%))=C1% THEN DOT X%(I%),Y%(I%) C2%:NEXT:GOTO 1190
1410 IF SCRN(X%(I%),Y%(I%))=C4% THEN DOT X%,Y% C2%:CURSOR 30,2:PRINT "PERDU !!":WAIT TIME 200:A%=A%-1:G
OTO 1050
1420 DOT X%(I%),Y%(I%) C1%:Y%(I%)=YX%:C%=C%+1:NEXT:GOTO 1190
2400 ON P1% GOTO 2410,2420,2430
2410 X%=X%-1:Y%=Y%-1:RETURN
2420 X%=X%-1:RETURN
2430 X%=X%-1:Y%=Y%+1:RETURN
2440 ON P1% GOTO 2450,2460,2470
2450 Y%=Y%-1:RETURN
2460 RETURN
2470 Y%=Y%+1:RETURN
2480 ON P1% GOTO 2490,2500,2510
2490 Y%=Y%-1:X%=X%+1:RETURN
2500 X%=X%+1:RETURN
2510 Y%=Y%+1:X%=X%+1:RETURN
3215 IF B%=0 THEN RETURN
3216 GOSUB 4400
3240 FOR L%=1 TO A%
3250 IF SCRN(X%(L%),Y%(L%))=C4% THEN Y%(L%)=YX%:C%=C%+1:SOUND 1 1 15 2 F4%:CURSOR 18,3:PRINT " ";C%;" ":SO
UND OFF
3260 NEXT L%
3265 SOUND OFF
3270 DRAW R%,S% X%,Y% 20:DOT X%,Y% 23:RETURN
4230 IF P0%>170.0 AND X%+Y%<=XX% THEN R%=X%+Y%:S%=0:RETURN
4240 IF P0%>170 AND X%+Y%>XX% THEN R%=XX%:S%=X%+Y%-XX%:RETURN
4250 IF P0%<85 AND X%>=Y% THEN R%=X%-Y%:S%=0:RETURN
4260 IF P0%<85 AND Y%>X% THEN R%=0:S%=Y%-X%:RETURN
4270 R%=X%:S%=0:RETURN
4300 IF P0%>127 THEN R%=XX%:S%=Y%:RETURN
4310 R%=0:S%=Y%:RETURN
4350 IF P0%>170 AND X%<=XY%+Y% THEN R%=X%+YY%-Y%:S%=YY%:RETURN
4360 IF P0%>170 AND X%>XY%+Y% THEN R%=XX%:S%=Y%+XX%-X%:RETURN
4370 IF P0%<85 AND X%+Y%>=YY% THEN R%=X%+Y%-YY%:S%=YY%:RETURN
4380 IF P0%<85 AND X%+Y%<YY% THEN R%=0:S%=X%+Y%:RETURN
4390 R%=X%:S%=YY%:RETURN
4400 P0%=PDL(0):P1%=PDL(1)/86+1:B%=B%-1:CURSOR 42,1:PRINT B%;" "
4405 FOR TY%=1 TO 2
4410 SOUND 0 0 15 0 F3%:WAIT TIME 2
4420 SOUND 0 0 15 2 F1%:WAIT TIME 2*TY%:IF TY%=8 GOTO 4450
4430 NEXT
4440 ON P1% GOSUB 4230,4300,4350
4445 DRAW X%,Y% R%,S% 23:TY%=8:GOTO 4410
4450 RETURN
```



LE PIGEON AGILE

Vous n'êtes pas un oiseau de malheur et pourtant... Entre les plombs et vos petits qui crient famine, vous ne saurez plus où donner de la tête et du bec.



BUT DU JEU

Se tenir le plus éloigné possible du canon fatal en tentant toutefois de récupérer les aliments nécessaires à la becquée de vos enfants qui vous attendent au nid.

AU CLAVIER

- Faites RUN pour démarrer le jeu
- Vous vous déplacez à l'aide des curseurs
- Pour déposer les graines, appuyez sur «Espace».

```
*REW4:LOOK
1      REM *** CHASSE AU PIGEON ****
2      REM -
3      REM -
4      REM
5      REM -
6      REM
100    GOSUB 8000:GOSUB 1000:GOSUB 2000:GOSUB 3000:GOSUB 4000
110    REM initialisations du jeu
120    CHANCE=16:REM parametre de difficulte
130    GOSUB 2100:GOSUB 1100
131    REM deplacement du chasseur et de l'oiseau
140    IF INT(RND(CHANCE))=0 THEN GOSUB 1100
150    IF PIGE>0 THEN 130
151    REM si il y a encore des oiseaux vivants
160    MODE 0:PRINT CHR$(12):POKE #75,95
170    IF PT=0 THEN PRINT "Vous n'aimez les oiseaux que dans votre assiette !!.."
:GOTO 200
180    IF PT<10 THEN PRINT "Vous avez vu 'les oiseaux' d'Hitchcok, ca se voit..."
:GOTO 200
190    PRINT "BRAVO, voila un defenseur des passereaux !!.."
200    POKE #75,95:END
999    REM *** INITIALISATION DU CHASSEUR ***
1000   TIRX=20:TIRY=2:XB=20:YB=1:DXB=0:RETURN
1009   REM *** GESTION DU CHASSSEUR ET DE SON TIR ***
1100   IF DXB=0 THEN IF RND(1)>0.5 THEN DXB=(XO-XB)
1110   CODE=0:X=XB:Y=YB:GOSUB 5000:XB=XB+SGN(DXB):DXB=DXB-SGN(DXB)
1115   IF XB=XO AND YB=YO THEN FIN=1
1116   CODE=3:X=XB:Y=YB:GOSUB 5000
1120   IF INT(RND(10))=0 THEN 1150
1130   IF TIRY<20 THEN 1150
1140   CODE=0:X=TIRX:Y=TIRY:GOSUB 5000:TIRX=XB:TIRY=YB+1
1145   CODE=2:X=TIRX:Y=TIRY:GOSUB 5000
1150   GOSUB 1300:CODE=0:X=TIRX:Y=TIRY:GOSUB 5000
1160   IF TIRY>20 OR TIRY>YO+1 THEN TIRY=20:RETURN
1170   TIRY=TIRY+1:IF INT(RND(CHANCE/4))=0 THEN TIRX=TIRX+SGN(XO-TIRX)
1200   CODE=2:X=TIRX:Y=TIRY:GOSUB 5000
1210   RETURN
1299   REM Regarde si l'oiseau est touche
1300   IF TIRX=XO AND TIRY=YO THEN FIN=1
1310   RETURN
1999   REM *** INITIALISATION DE L'OISEAU ***
2000   XO=6:YO=20:FIN=0
```

```
2010  RETURN
2099  REM *** GESTION DE L'OISEAU ***
2100  GOSUB 1300:CODE=0:X=XO:Y=YO:GOSUB 5000
2110  CL=#4001:CALLM #502D,CL:IF CL<>0 AND Y<20 THEN YO=YO+1
2120  CL=#4002:CALLM #502D,CL:IF CL<>0 AND Y>1 THEN YO=YO-1
2130  CL=#4004:CALLM #502D,CL:IF CL<>0 AND X<43 THEN XO=XO+1
2140  CL=#4008:CALLM #502D,CL:IF CL<>0 AND X>6 THEN XO=XO-1
2150  IF FIN=1 OR (XO=TIRX AND YO=TIRY) OR (XO=XB AND YO=YB) THEN GOSUB 4200:GOS
UB 2000
2160  CODE=4:X=XO:Y=YO:GOSUB 5000
2170  A=PEEK(ECRAN+XO*2+1):IF A=8 AND GRAIN=0 AND YO=1 THEN GRAIN=1:CODE=1:X=XO:
Y=YO-1:GOSUB 5000:GRD=GRD-1
2180  CL=#2020:CALLM #502D,CL:IF XO=6 AND YO=20 AND CL<>0 AND GRAIN=1 THEN GOSUB
 4100
2190  RETURN
2999  REM +++ MISE EN PLACE DU DECOR +++
3000  PRINT CHR$(12):COLORT 0 4 0 0:POKE #75,32
3010  FILL 296,0 309,177 14
3020  PAS=20:X=0:FOR I=0 TO 40:DRAW 300-X,177+I XMAX,177+I 5
3030  PAS=PAS-1:X=X+PAS:NEXT
3040  FILL 297,160 302,168 9
3080  Y=0:FOR X=0 TO 5:CODE=1:GOSUB 5000:NEXT:GRD=0
3090  FOR X=6 TO 43:CODE=1:IF INT(RND(4))=0 THEN CODE=5:GRD=GRD+1
3100  GOSUB 5000:NEXT
3110  RETURN
3999  REM ... INITIALISATION DU SCORE ET DES OISEAUX ...
4000  PIGE=5:PT=0:CURSOR 0,2:PRINT 'Score : ';PT
4010  CURSOR 0,1:PRINT 'Nombre d'oiseaux : ';PIGE
4020  RETURN
4099  REM ... MISE A JOUR DES POINTS ...
4100  GRAIN=0:PT=PT+1:CURSOR 8,2:PRINT PT;
4110  IF GRD<1 THEN PIGE=PIGE+1:GOSUB 3080:GOSUB 4010:IF CHANCE>4 THEN CHANCE=CH
ANCE-4
4120  RETURN
4199  REM ... MISE A JOUR DES PIGEONS ...
4200  PIGE=PIGE-1:CURSOR 20,1:PRINT PIGE:GRAIN=0
4210  IF GRD<1 THEN GOSUB 3080
4220  RETURN
4999  REM -- AFFICHAGE EN MODE GRAPHIQUE --
5000  AFF=(CODE*16+TABLE)*65536+ECRAN+Y*720+X*2+1
5010  CALLM #5000,AFF:RETURN
7999  REM --- INITIALISATION DES PROGRAMMES ASSEMBLEUR ---
8000  MODE 6A:COLORG 9 11 5 14:ECRAN=PEEK(#88)+PEEK(#89)*256
8010  TABLE=#5100:FOR I=#5000 TO #5049:READ A:POKE I,A:NEXT
8020  FOR I=TABLE TO TABLE+16*6-1:READ A:POKE I,A:NEXT
8030  RETURN
8099  REM --- AFFICHAGE EN LANGAGE MACHINE ---
8100  DATA #F5,#E5,#D5,#C5,#11,3,0,#19,#5E,#2B,#56,#2B,#4E
8110  DATA #2B,#46,#26,8,#2E,2,#E5,#D5,#A,#12,3,#13,#2D
8120  DATA #C2,#15,#50,#D1,#21,#5A,0,#19,#EB,#E1,#25,#C2,#13
8130  DATA #50,#C1,#D1,#E1,#F1,#C9
8149  REM --- TESTE DES TOUCHES ENFONCES ---
8150  DATA #F5,#E5,#D5,#C5,#11,3,0,#19,#7E,#F3,#32,7,#FF,#3A
8160  DATA 1,#FF,#FB,#2B,#A6,#23,#77,#2B,#36,0
8170  DATA #C1,#D1,#E1,#F1,#C9
8197  REM TABLES DES CARACTERES
8198  REM ---------------------
8199  REM Caractere d'effacage
8200  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
8209  REM Caractere du carre plein
8210  DATA 0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255
8219  REM Dessin du tir du bonhomme
8220  DATA 16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
8229  REM Dessin du bonhomme
8230  DATA 0,108,0,40,0,56,198,56,18,2,58,2,18,42,58,2
8239  REM Dessin de l'oiseau
8240  DATA 0,0,0,0,16,16,40,56,68,238,68,0,0,0,0,0
8249  REM Dessin du ver (pour l'oiseau)
8250  DATA 8,255,4,255,24,255,32,255,0,255,0,255,0,255,0,255
```



MINIWAR

Ici, le terrain se rapproche davantage du plateau de flipper que du champ de bataille. Vous larguez des bombes mais ces dernières, pour une fois, vous rapportent des points.



BUT DU JEU

Détruire les rangées de points en lâchant un projectile afin d'atteindre les bonus se trouvant derrière ces rangées; et obtenir ainsi le record du monde.

AU CLAVIER

- Faites RUN
- Larguez votre bombe en appuyant sur «Espace».

```
100   GOSUB 3000:REM INIT ECRAN
110   GOSUB 10000:REM INIT VARIABLES DU JEU
120   SC=0:REM INIT. SCORE
200   GOSUB 11000:REM INIT. VARIABLES D'UNE MANCHE
210   GOSUB 6000:REM PLACE RANGEE DES POINTS
220   GOSUB 7000:REM PLACE LES BONUS
230   TP=TP1:GOSUB 9500:REM INIT. TEMPS
500   GOSUB 9000:REM AFF SCORE
510   GOSUB 4000:REM GERE LE TRANSPORTEUR
600   GOSUB 5000:REM GERE LE PAQUET
700   IF FJ=0 THEN 500
710   IF FJ=2 THEN 800
720   TP1=TP1-200:IF TP1<500 THEN TP1=500
730   NBONUS1=NBONUS1-1:IF NBONUS1=0 THEN NBONUS1=1
740   PRINT CHR$(12):GOTO 200
800   PRINT 'PERDU...'
810   PRINT 'POUR REJOUER, APPUYER SUR 'RETURN'...'
820   IF GETC<>13 THEN 820
830   GOTO 100
996   REM ---AFFICHE UN CARACTERE SUR ECRAN---
997   REM -  VARIABLE 'CAR' DANS VALEUR DU CARACTERE A AFFICHER
998   REM -   VARIABLE FD=1 : CARACTERE AFFICHE EN INVERSE
999   REM -   VARIABLES X ET Y : COORDONNEES DU CARACTERE
1000  IF (X<0 OR X>XM) OR (Y<0 OR Y>YM) THEN PRINT 'R':RETURN:REM SI HORS ECRAN
1010  ECRAN=#BFE7-X*2-Y*134:REM CALCUL COORD. DANS ECRAN
1020  POKE ECRAN,CAR:REM AFFICHE CARACTERE
1030  IF FD=1 THEN FD=0:POKE ECRAN-3,255:REM SI INVERSE
1040  IF CAR=VIDE THEN POKE ECRAN-3,0:REM SI CARACTERE VIDE, EFFACER L'INVERSE
1050  RETURN
1997  REM --- DONNE LA VALEUR DE L'ECRAN DE CORRD. X ET Y---
1998  REM -   X ET Y: COORD. OU PRENDRE VALEUR ECRAN
1999  REM -   RESULTAT ECRAN DANS 'VXY'
2000  VXY=PEEK(#BFE7-X*2-Y*134):RETURN
2999  REM ---- INITIALISE MODE ECRAN ----
3000  COLORT 0 12 12 0:MODE 0
3010  PRINT CHR$(12):REM EFFACE ECRAN
3020  XM=60-1:YM=24-1:REM VALEURS MAXIMALES DE L'ECRAN
3030  RETURN
3999  REM ---- DEPLACEMENT DU TRANSPORTEUR -----
4000  TX=TX+1:IF TX>XM THEN TX=0
4010  GOSUB 4100:REM AFFICHE TRANSPORTEUR
4020  RETURN
```

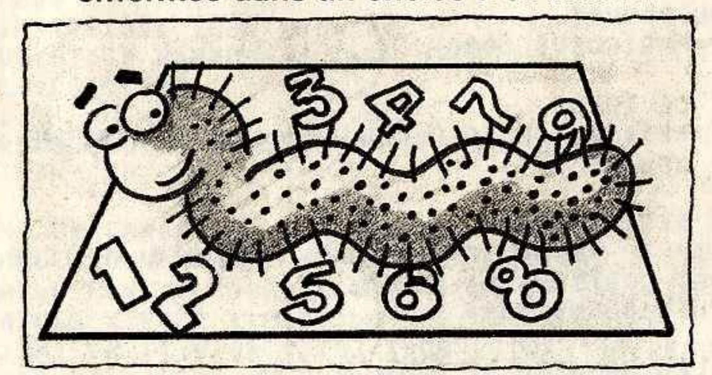
```
4099  REM --- AFFICHAGE DU TRANSPORTEUR ---
4100  X=TX1:Y=TY1:CAR=VIDE:GOSUB 1000:REM EFFACE ANCIEN TRANSPORTEUR
4110  IF PO=0 THEN GOSUB 5500:REM SI AFFICHER PAQUET SOUS TRANSPORTEUR
4120  TX1=TX:TY1=TY:REM NOUVELLES COORD.
4130  X=TX1:Y=TY1:CAR=TSP:GOSUB 1000
4999  REM --- GESTION DU PAQUET ---
5000  IF PO=0 THEN GOSUB 5200:REM VOIR SI INIT
5010  IF PO=0 THEN RETURN:REM SI INIT.
5019  REM ON DEPLACE LE PAQUET:
5020  DX=1:DY=1
5030  IF OX+DX>XM OR OY+DY>YM THEN GOSUB 5300:RETURN
5040  OX=OX+DX:OY=OY+DY
5050  X=OX:Y=OY:GOSUB 2000:REM PREND VALEUR EN OX,OY
5060  IF VXY>48 AND VXY<58 THEN GOSUB 5800:GOSUB 5500:RETURN:REM SI ON TOUCHE UN
 CHIFFRE
5070  IF VXY=BONUS THEN GOSUB 5600:RETURN
5090  GOSUB 5500:RETURN:REM AFF. PAQUET
5199  REM INIT. LE PAQUET POUR DEPLACEMENT
5200  AA=GETC:REM PRENDRE TOUCHE DU CLAVIER
5210  IF AA=0 THEN RETURN:REM SI RIEN
5220  PO=1:REM NE PLUS AFFICHER PAQUET SOUS TRANSPORTEUR
5230  OX1=TX:OY1=TY+1:OX=TX:OY=TY+1
5240  RETURN
5299  REM ---PAQUET SORT DE L'ECRAN---
5300  GOSUB 5400:REM EFFACE PAQUET
5310  PO=0:REM LE REMETTRE SOUS TRANSPORTEUR
5320  RETURN
5399  REM --- EFFACE SEULEMENT LE PAQUET ---
5400  X=OX:Y=OY:CAR=VIDE:GOSUB 1000:RETURN
5499  REM --- AFFICHAGE DU PAQUET ---
5500  IF PO<>0 THEN 5550
5505  REM IL EST PORTE PAR LE TRANSPORTEUR
5510  OX=TX:OY=TY+1
5545  REM EFFACAGE ANCIEN PAQUET:
5550  X=OX1:Y=OY1:CAR=VIDE:GOSUB 1000
5555  REM NOUVELLES COORDONNEES:
5560  OX1=OX:OY1=OY
5565  REM AFFICHAGE DU PAQUET
5570  X=OX1:Y=OY1:CAR=PAQ:GOSUB 1000
5580  RETURN
5599  REM ON A TOUCHE LE BONUS
5600  SC=SC+INT(RND(1)*3)*100:TP=TP+2:GOSUB 9000:REM AFFICHE SCORE
5610  FJ=1:REM FIN DE JEU N1
5620  RETURN
5799  REM ON A TOUCHE DES POINTS
5800  PS=(VXY-48)*10:TP=TP-PS:SC=SC+PS:GOSUB 9000:REM AFFICHE SCORE
5815  REM VOIR SI OBJET CONTINUE SA COURSE
5820  IF RND(1)<0.4 THEN GOSUB 5300
5830  RETURN
5999  REM ---- PLACE LES RANGEES DE POINTS ----
6000  FOR Y=DEBRA TO DEBRA+NRA-1
6010  FOR X=0 TO XM
6020  CAR=RND(1)*9+49:FD=1:GOSUB 1000:REM AFFICHE UN POINT
6030  NEXT X:NEXT Y
6040  RETURN
6999  REM --- PLACE  BONUS ---
7000  Y=FINLIG
7010  FOR I=1 TO NBONUS1
7020  X=INT(RND(1)*(XM-2*LIM))+LIM
7030  GOSUB 2000:IF VXY<>VIDE THEN 7020
7040  CAR=BONUS:GOSUB 1000:REM AFFICHE BONUS
7050  NEXT I
7060  RETURN
8999  REM --- AFFICHE LES POINTS ----
9000  TP=TP-2
9010  IF SC>RC THEN RC=SC:CURSOR 13,23:PRINT RC;'   '
9020  CURSOR 29,23:PRINT SC;'   '
9030  CURSOR 47,23:PRINT TP;'      '
```

```
9040  IF TP<0 THEN FJ=2
9050  RETURN
9499  REM ---- AFFICHE SCORE ET RECORD ----
9500  CURSOR 5,23:PRINT 'RECORD:';RC;'  '
9510  CURSOR 23,23:PRINT 'SCORE=';SC;'  '
9520  CURSOR 40,23:PRINT 'TEMPS=';TP;'  '
9530  RETURN
9998  REM ---- INITIALISATION DES VARIABLES DU JEU ----
9999  REM VALEURS GRAPHIQUES:
10000 TSP=24:REM TRANPORTEUR
10010 PAQ=1:REM OBJET
10030 BONUS=29:REM SUPER BONUS
10040 VIDE=32:REM CARACTERE ESPACE
10050 TYB=12:TYB1=TYB:REM HAUTEUR MINI. DU TRANSPORTEUR
10060 TYH=3:TYH1=TYH:REM HAUTEUR MAXI. DU TRANSPORTEUR
10080 NBONUS=8:NBONUS1=NBONUS:REM NOMBRE DE BONUS
10100 DEBRA=15:DEBRA1=DEBRA:REM DEBUT RANGEE DES POINTS
10110 NRA=5:NRA1=NRA:REM NOMBRE DE RANGEE DE POINTS
10120 FINLIG=23:REM DERNIERE LIGNE OU METTRE BONUS
10130 TEMP=10000:TP1=TEMP:REM DECOMPTEUR DE TEMPS
10500 RETURN
10998 REM ---- INIT. VARIABLES D'UNE MANCHE ----
10999 REM INIT. TRANSPORTEUR:
11000 TX=0:TY=TYH1:TX1=TX:TY1=TY:REM INIT. COORD.
11010 LIM=YM-TY:REM LIMITE ECRAN OU METTRE BONUS DROITE/GAUCHE
11020 REM INIT. PAQUET:
11030 PO=0
11040 FJ=0:REM INIT. FIN JEU
11200 RETURN
```

HECTOR HR

LA CHENILLE

Aidez une pauvre petite chenille enfermée dans un enclos à se nourrir.



BUT DU JEU

Dodie, la chenille est prisonnière dans une zone délimitée par un fil électrique à haute tension. Tout contact avec celui-ci est mortel. La chenille doit parcourir son enclos à la recherche de nourriture représentée par des ombres entre 1 et 9. A chaque nombre avalé, la chenille rejette son équivalent de radio-activité, symbolisée par des points qui deviennent de nouveaux obstacles.

AU CLAVIER

- Il faut introduire le nombre de joueurs et leurs prénoms.
- Pour jouer, utilisez le joystick que vous connectez sur le port de gauche.

```
5   ' COPYRIGHT TILT MICRO
10   WIPE:SCREEN 20,220,200,220
20   COLORO,1,2,4:PRINTCHR$(16)
30 DIMTJ(32,29)
40 GOSUB120
50 GOSUB150
60 GOSUB290
70   PRINT:PRINT:PRINT"  VOULEZ-VOUS REJOUER (O/N) ?"
80   RP$=INSTR$(1)
90   IFRP$="o"THENGOTO50
100 IFRP$="n"THENWIPE:END
110   GOTO80
```

```
120 ' PRESENTATION
130  MS=0:AJ=0
140  RETURN
150 CLS:OUTPUT"COMBIEN DE JOUEURS (max. 9) ?",30,130,2
160  CURSOR30,50:PEN1:PRINT"<RETURN> ";:PEN3:PRINT"pour recommencer avec":CURSO
R60,38:PRINT"les mßmes joueurs"
170 RP$=INSTR$(1):NJ=VAL(RP$)
180 IFNJ=0 AND AJ=0 THEN GOTO150
190 IFNJ=0THENNJ=AJ:GOTO270
200  CLS:PEN1:PRINTTAB(14)NJ;:PEN2:PRINT"JOUEURS":PRINT
210  FORI=1TONJ
220  PRINT:PRINT"NOM DU JOUEUR";:PEN3:PRINTI;:PEN1
230   INPUT NOM$(I)
240 IFLEN(NOM$(I))>10 THENNOM$(I)=MID$(NOM$(I),1,10)
250 PEN2
260 NEXT
270 CLS:JO=1:NP=NP+1:AJ=NJ
280 RETURN
290 WIPE:CURSOR15,210:PRINT"JOUEUR";:PEN3:PRINTJO;":   ";:PEN1:PRINTNOM$(JO);:PE
N2:PRINT"      JEU";:PEN3:PRINTNP
300 S(JO)=0:E=0
310 FORI=1TO32:FORJ=1TO29:TJ(I,J)=0:NEXT:NEXT
320 FORI=18TO216 STEP6
330 OUTPUT"#",I,18,1
340 OUTPUT"#",I,198,1
350 NEXT
360 FORJ=18TO198STEP6
370 OUTPUT"#",18,J,1
380 OUTPUT"#",216,J,1
390 NEXT
400 A=2:H=108:V=90
410 B=JOY(0)
420 IFB=0ORB=5ORB=6ORB=9ORB=10 THENB=A
430 A=B:HP=H:VP=V
440 H=H+(((B=1)-(B=2))*6)
450 V=V-(((B=4)-(B=8))*6)
460 IFH<=18 OR H>=216 OR V<=18 OR V>=198 THENGOTO540
470  C=TJ(H/6-3,V/6-3):IFC=1THENGOTO540
480 IFC>1THENS(JO)=S(JO)+C:E=E+C
490 OUTPUT"*",H,V,2:OUTPUT"*",HP,VP,0
500 PAUSE0.08
510 IFE>0THENOUTPUT"$",HP,VP,1:E=E-1:TJ(HP/6-3,VP/6-3)=1
520 IFRND(0,10)>9.5THENGOSUB660
530 GOTO410
540  OUTPUT"*",HP,VP,3:FORI=1TO300:TONEI,5:NEXT
550 IFFIRE(0)<>0THENGOTO550
560  WIPE:PEN2
570  CURSOR50,150:PRINT"JOUEUR";:PEN3:PRINTJO;:PEN2:PRINT": ";:PEN1:PRINTNOM$(J
O)
580 PRINT:PEN2:PRINT"        SCORE :";:PEN3:PRINTS(JO)
590  PRINT:PEN2
600  IFS(JO)>MS THENPRINT"           NOUVEAU RECORD:";:PEN1:PRINTS(JO):MS=S(JO):M
JO$=NOM$(JO):GOTO620
610  PRINT"      RECORD TOUJOURS DETENU PAR ":PEN1:PRINTTAB(10)MJO$;:PEN2:PRINT
" AVEC";:PEN1:PRINTMS
620  PEN2:JO=JO+1:IFJO>NJTHENRETURN
630  PAUSE 1
640  IFFIRE(0)<>0THENGOTO640
650  GOTO290
660 Z$=STR$(INT(RND(2,10)))
670 X=6*(INT(RND(4,36))):Y=6*(INT(RND(4,33)))
680  Z=VAL(Z$):IFTJ(X/6-3,Y/6-3)=1 THENRETURN
690 TJ(X/6-3,Y/6-3)=Z
700 OUTPUT Z,X-6,Y,2
710 RETURN
```

■ ▶

HECTOR HR

ALPHABETOPHAGE

Glouton d'un nouveau genre, vous dévorez l'alphabet lettre par lettre



BUT DU JEU

En parcourant une zone bleue délimitée par le signe dièse, avalez le plus rapidement possible les vingt six lettres de l'alphabet dans l'ordre croissant. Vous prenez la forme de la lettre que vous ingurgitez mais la collision avec une mauvaise lettre ou un obstacle bleu est mortelle.

AU CLAVIER

- Au départ vous êtes représenté par le signe @.
- Ce logiciel s'utilise avec une manette de jeu connectée sur le port de gauche.
- Après avoir choisi l'un des neuf niveaux, le jeu commence.
- Pour continuer, pressez le bouton feu.

```
  2 ' COPYRIGHT TILT MICRO
  4 '********************************
  5 '*        ALPHABETOPHAGE        *
  6 '********************************
 10 wipe
 20 color0,1,2,4
 30 dimTJ(32,19),REC(9):forI=1to9:REC(I)=10000:next
 35 gosub3000
 40 gosub2000
 50 gosub1000
 60 output"VOULEZ-VOUS REJOUER (O/N) ?",30,20,2
 70 RP$=instr$(1)
 80 ifRP$="o"thengoto40
 90 ifRP$="n"thenwipe:pen2:end
 100 goto70
 999 'BOUCLE PRINCIPALE
 1000 P=65:A=2
 1010 B=joy(0)
 1020 ifB=0orB=5orB=6orB=9orB=10thenB=A
 1030 A=B:AH=H:AV=V:T=T+1
 1040 H=H+(((B=1)-(B=2))*6)
 1050 V=V-(((B=4)-(B=8))*9)
 1060 ifH=18thenH=210
 1070 ifH=216thenH=24
 1080 ifV=18thenV=189
 1090 ifV=198thenV=27
 1100 C=TJ(H/6-3,V/9-2):ifC=0thengoto1140
 1110 ifC<>Pthengoto1180
 1120 S=S+1:forI=100to1step-1:toneI,5:next
 1125 TJ(H/6-3,V/9-2)=0:plotH,V,6,9,2:plotH,V,6,9,0:plotAH,AV,6,9,1:plotAH,AV,6,
9,0
 1130 P=P+1:ifP=91thengoto1200
 1140 pen0:cursorAH,AV:printchr$(P-1):pen1:cursorH,V:printchr$(P-1)
 1145 outputT-1,72,210,0
 1150 outputT,72,210,1
 1160 pause(0.05*N1+0.02)
 1170 goto1010
 1180 cursorAH,AV:pen0:printchr$(P-1):output"*",AH,AV,1
 1185 forI=1to200:toneI,5:next:forI=18to216step6:plotI,210,6,9,3:next
 1190  cursor18,210:pen2:print"PERDU ! VOUS AVEZ MANGE";S;"LETTRE";:ifS>1thenpri
nt"S"
 1195 iffire(0)<>0thengoto1195
```

```
 1196 print:wipe:goto1280
 1200  forI=1to10:forJ=50to1step-1:toneJ,3:next,
 1210  flash3
 1220 iffire(0)<>0thengoto1220
 1250 wipe:pen2:cursor20,150:print"VOUS AVEZ GAGNE AVEC UN TEMPS DE:"
 1260  pen3:outputT,100,130,3
 1270 ifT<REC(N)thenpen2:cursor20,110:print"     LE RECORD AU NIVEAU";:pen3:print
N:pen2:cursor50,90:print"EST MAINTENANT";:pen1:printT:REC(N)=T:return
 1280 pen2:cursor20,110:print"     LE RECORD AU NIVEAU";:pen3:printN:pen2:cursor5
0,90:print"EST TOUJOURS";:pen1:printREC(N)
 1290 return
 1999 'INITIALISATION DU JEU
 2000 wipe:output"NIVEAŨ CHOISI (0 -> 9) ?",30,130,2
 2010 RP$=instr$(1):N=val(RP$):N1=9-N
 2020 cursor70,100:pen3:print"NIVEAU";:pen1:printN
 2030 pause2:T=0:S=0
 2040 wipe:cursor18,210:pen2:print"TEMPS :":cursor156,210:print"NIVEAU :"
 2050 outputT,72,210,1:outputN,210,210,1
 2060 forI=1to32:forJ=1to19:TJ(I,J)=0:next:next
 2070 forI=18to216step6
 2080 output"*",I,18,3
 2090 output"*",I,198,3
 2100 next
 2110 forJ=18to198step9
 2120 output"*",18,J,3
 2130 output"*",216,J,3
 2140 next
 2150 H=108:V=90
 2160 output"§",H,V,1
 2170 forI=65to90
 2180 X=6*(int(rnd(4,36))):Y=9*(int(rnd(4,22)))
 2190 ifX=H and Y=V thengoto2180
 2200 ifTJ(X/6-3,Y/9-2)<>0thengoto2180
 2210 TJ(X/6-3,Y/9-2)=I
 2220 pen2:cursorX,Y:printchr$(I)
 2240 next
 2250 forI=1to26
 2260 X=6*(int(rnd(4,36))):Y=9*(int(rnd(4,22)))
 2270 ifX=H and Y=V thengoto2260
 2280 ifTJ(X/6-3,Y/9-2)<>0thengoto2260
 2290 TJ(X/6-3,Y/9-2)=1
 2300 plotX,Y,5,8,3
 2310 next
 2320 forI=10to1step-1
 2330 outputI,108,210,1
 2340 tone100,100:pause0.95
 2350 outputI,108,210,0
 2360 next
 2370 return
 2999 'REGLES DU JEU
 3000 wipe
 3010 pen3:printtab(10)"******************"
 3020 printtab(10)"* ";:pen1:print"ALPHABETOPHAGE";:pen3:print" *"
 3030 printtab(10)"******************"
 3040  pen2:print:print"  En vous däplaöant ' l'aïde de la":print" manette de je
u gauche,vous allez":print" devoir manger dans l'ordre toutes":print" les lettre
s de l'alphabet."
 3050  print:print"  Pour vous aider,l'absorbtion d'une":print" lettre vous tran
sforme en cette":print" lettre,mais..."
 3060 print"              ATTENTION !!!...":print:print"  La collision avec un d
es obstacles":print" bleus ou avec une mauvaise lettre":print" est fatale!!"
 3070 print:print"  A la fin du jeu,appuyez sur le":print" bouton de la manette
pour continuer."
 3080 print:pen3:print"      TAPEZ ";:pen1:print"RETURN";:pen3:print" POUR COMMEN
CER";
 3090  RP$=instr$(1):ifRP$<>chr$(13)thengoto3090
 3100 cls:print:return
```

HECTOR HR

ANGLOMANIE

Entrez, en vous amusant, dans les arcanes de la langue anglaise. Good luck !



BUT DU JEU

Approfondissez vos connaissances sur les verbes irréguliers. L'ordinateur vous propose un verbe parmi tous ceux qu'il contient en mémoire. Il apparaît alors en haut de l'écran. Vous devez donner successivement :

* l'infinitif
* le prétérit
* le participe passé
* la traduction française

Au bout de trois réponses fausses, l'ordinateur inscrit en bas de l'écran, la solution.

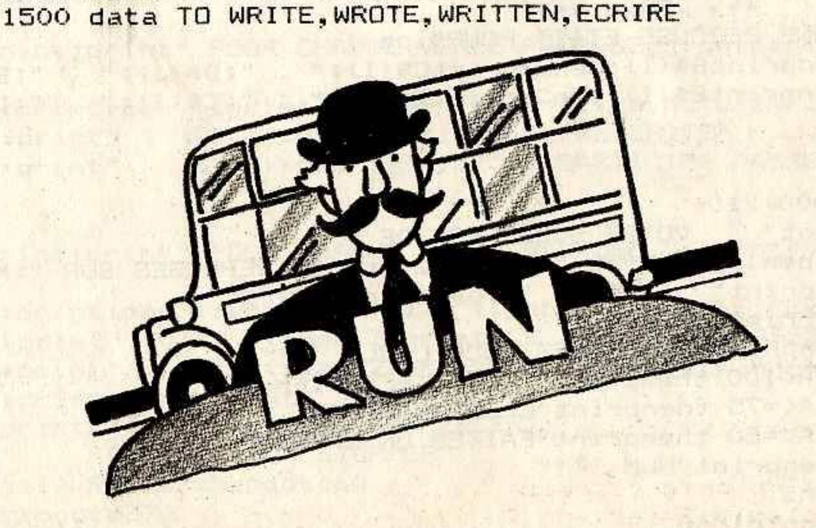
AU CLAVIER

- Pour jouer, il suffit de faire «RUN» et de suivre les ordres donnés par l'ordinateur.

```
 5   ' COPYRIGHT TILT MICRO
 10   ' IL FAUT PASSER EN MODE MAJUSCULES POUR QUE CE PROGRAMME FONCTIONNE (CONTR
OL P)
 20  wipe:screen 20,220,200,220
 30  color0,1,2,4
 40  N=46
 50  dim B$(N),C$(N),D$(N),E$(N),S$(N)
 60  cls:print:print:pen 1:print tab(10)"VERBES IRREGULIERS"
 70  printtab(16)"ANGLAIS"
 80  print:print:print:print
 90  pen 3:print"QUE CHOISISSEZ-VOUS ?"
 100  pen 2:print:print:print"       A.........ANGLAIS"
 110  print:print"       F........FRANCAIS"
 120  print:print"       S....POUR STOPPER"
 130  A$=instr$ (1)
 140  if A$="s"then cls:end
 150  if A$<>"a" and A$<>"f" thengoto130
 160  for I=1 to N:S$(I)="":next
 170  restore
 180  for I=1 to N
 190  read B$,C$,D$,E$
 200  B$(I)=B$:C$(I)=C$:D$(I)=D$:E$(I)=E$
 210  next BOUCLE DE LECTURE
 220  if A$="a" then goto290
 230  ' ANGLAIS
 240  cls:pen 3:print:print" POUR CHAQUE VERBE PROPOSE,":print"VOUS INDIQUEREZ D
ANS L ORDRE :"
 250  print:print:print:pen 1:print"    (1) ";:pen 2:print"L INFINITIF"
 260  print:pen 1:print"    (2) ";:pen 2:print"LE PRETERITE"
 270  print:pen 1:print"    (3) ";:pen 2:print"LE PARTICIPE PASSE"
 280  goto340
 290  ' FRANCAIS
 300  cls:pen 3:print:print" POUR CHAQUE VERBE PROPOSE,":print"VOUS INDIQUEREZ D
ANS L ORDRE :"
 310  print:print:print:pen 1:print"    (1) ";:pen 2:print"LE PRETERITE"
 320  print:pen 1:print"    (3) ";:pen 2:print"LE PARTICIPE PASSE"
 330  print:pen 1:print"    (3) ";:pen 2:print"LA TRADUCTION FRANCAISE"
 340  print:print:print:pen3:print" TAPEZ :"
 350  pen2:print:print"       C....POUR COMMENCER
 360  print:print"       S......POUR STOPPER"
 370  R$=instr$(1):if R$="s"thengoto60
 380  if R$<>"c"thengoto370
 390  cls:print:print:print:print:print:print:print:print"            APRES CHAQUE REP
```

```
    ONSE":print"       APPUYEZ SUR Ä";:pen1:print"RETURN";:pen2:print"ü"
400  pause 3:cls
410  M=0:K=0:goto470
420  if int(M/10)<>(M/10) then goto470
430  print"VOULEZ-VOUS VOTRE SCORE (O/N) ?"
440  R$=instr$(1):if R$="o"then goto450:else if R$<>"n"then goto440:else goto46
0
450  gosub900
460  cls:if O$="n"thengoto60
470  I=int(rnd(1,N+1))
480  B$="":C$="":D$="":E$=""
490  if S$(I)<>""thengoto470
500  S$(I)=B$(I):M=M+1:B=0
510  if A$="a" thengoto570
520 pen2:print"    VERBE  : ";:pen1:printE$(I):E$=E$(I):forJ=1tolen(E$):printta
b(13+J)"-";:next:flash 1,50
530  print:pen2:input"INFINITIF ?";B$
540  input"PRETERITE ?";C$
550  input"PARTICIPE ?";D$
560  if A$="f"thengoto610
570  print"INFINITIF  : ";:pen1:printB$(I):B$=B$(I):forJ=1tolen(B$):printtab(13
+J)"-";:next:flash 1,50
580  print:pen2:input"PRETERITE ?";C$
590  input"PARTICIPE ?";D$
600  input"FRANCAIS  ?";E$
610  if B$=B$(I) and C$=C$(I) and D$=D$(I) and E$=E$(I) then gosub670
620  if B$=B$(I) and C$=C$(I) and D$=D$(I) and E$=E$(I) then goto420
630  if B$<>B$(I) or C$<>C$(I) or D$<>D$(I) or E$<>E$(I) then gosub730
640  if B<3 thengoto610
650  if M=N thengoto900
660  goto420
670  ' BONNE REPONSE
680  K=K+1
690  forX=1to500 step2:toneX,5:next
700  pen1:print:print:print"      *** BONNE REPONSE ***":flash1:pen2:pause4
710  cls
720  return
730  ' MAUVAISE REPONSE
740  B=B+1
750  pen3:print"    *** MAUVAISE REPONSE ***":tone1000,300
760  if B=1 thenprint"  VOUS AVEZ ENCORE DEUX ESSAIS"
770  if B=2 thenprint"  PLUS QU'UN ESSAI"
780  if B=3 then goto840
790  if B$<>B$(I) thenprint"ERREUR -> ";:pen2:input"INFINITIF ?";B$
800  if C$<>C$(I) then pen3:print"ERREUR -> ";:pen2:input"PRETERITE ?";C$
810  if D$<>D$(I) then pen3:print"ERREUR -> ";:pen2:input"PARTICIPE ?";D$
820  if E$<>E$(I) then pen3:print"ERREUR -> ";:pen2:input"FRANCAIS  ?";E$
830  return
840  print"         *** PERDU ***"
850  print"LA BONNE REPONSE ETAIT POUR":pen1
860  if A$="a"thenprintB$(I):pen2:printC$(I);" , ";D$(I);" , ";E$(I)
870  if A$="f"thenprintE$(I):pen2:printB$(I);" , ";C$(I);" , ";D$(I)
880  pause7
890  cls:return
900  ' SCORE
910  A=int(K/M*1000)/10
920  cls:pen3:print"    VOTRE SCORE EST DE :"
930  print:print:pen1:printtab(5)K;:pen2:print" REPONSES SUR ";M
940  print:print:print"       SOIT ";:pen1:printA;"%"
950  print:print:print:pen3
960  if A=100 thenprint"VOUS ETES INCOLLABLE !!!"
970  if A>75 and A<100 thenprint"C'EST TRES BIEN !"
980  if A>50 and A<=75 thenprint"C'EST PAS MAL"
990  if A>25 and A<=50 thenprint"FAITES UN EFFORT"
1000  if A<=25 thenprint"HUM !!!"
1010  pause 10:pen2
1020  if M=N thengoto1040
1030  print:print:print:print:print:print:print"ON CONTINUE O/N) ?":O$=instr$(1
```

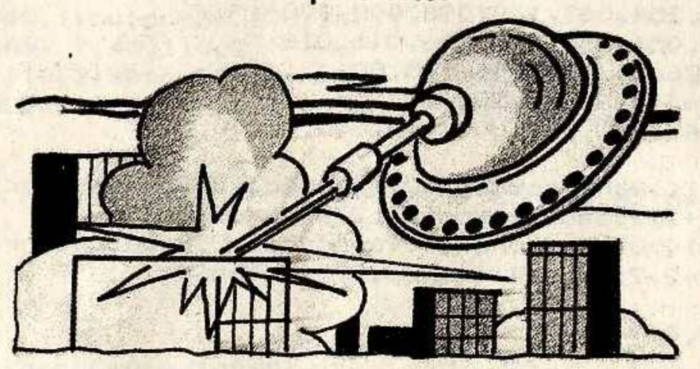
```
):if O$<>"o" and O$<>"n" then cls:goto1030
1040  cls:pen1:print:print:print:print"          *** TERMINE ***          ":pause 3
      :goto60
1050 data TO BE,WAS,BEEN,ETRE
1060 data TO BEGIN,BEGAN,BEGUN,COMMENCER
1070 data TO BITE,BIT,BITEN,MORDRE
1080 data TO BRAKE,BROKE,BROKEN,CASSER
1090 data TO BRING,BROUGHT,BROUGHT,APPORTER
1100 data TO BURN,BURNT,BURNT,BRULER
1110 data TO BUY,BOUGHT,BOUGHT,ACHETER
1120 data TO CAN,COULD,,POUVOIR
1130 data TO CATCH,CAUGHT,CAUGHT,ATTRAPER
1140 data TO COME,CAME,COME,VENIR
1150 data TO DO,DID,DONE,FAIRE
1160 data TO DREAM,DREAMT,DREAMT,REVER
1170 data TO DRINK,DRANK,DRUNK,BOIRE
1180 data TO DRIVE,DROVE,DRIVEN,CONDUIRE
1190 data TO EAT,ATE,EATEN,MANGER
1200 data TO FALL,FELL,FALLEN,TOMBER
1210 data TO FEEL,FELT,FELT,SENTIR
1220 data TO FIND,FOUND,FOUND,TROUVER
1230 data TO FLY,FLEW,FLOWN,VOLER
1240 data TO FORGET,FORGOT,FORGOTTEN,OUBLIER
1250 data TO GET(ON),GOT(ON),GOT(ON),MONTER DANS
1260 data TO GIVE,GAVE,GIVEN,DONNER
1270 data TO GO,WENT,GONE,ALLER
1280 data TO HAVE,HAD,HAD,AVOIR
1290 data TO HEAR,HEARD,HEARD,ENTENDRE
1300 data TO HURT,HURT,HURT,BLESSER
1310 data TO KEEP,KEPT,KEPT,GARDER
1320 data TO KNOW,KNEW,KNOWN,SAVOIR
1330 data TO LEAVE,LEFT,LEFT,QUITTER
1340 data TO LOSE,LOST,LOST,PERDRE
1350 data TO MAKE,MADE,MADE,FABRIQUER
1360 data TO MEET,MET,MET,RENCONTRER
1370 data TO PUT,PUT,PUT,METTRE
1380 data TO READ,READ,READ,LIRE
1390 data TO SAY,SAID,SAID,DIRE
1400 data TO SEE,SAW, SEEN,VOIR
1410 data TO SIT,SAT,SAT,ETRE ASSIS
1420 data TO SHINE,SHONE,SHONE,BRILLER
1430 data TO SHOW,SHOWED,SHOWN,MONTRER
1440 data TO SPEAK,SPOKE,SPOKEN,PARLER
1450 data TO STAND,STOOD,STOOD,ETRE DEBOUT
1460 data TO TAKE,TOOK,TAKEN,PRENDRE
1470 data TO TELL,TOLD,TOLD,RACONTER
1480 data TO THINK,THOUGHT,THOUGHT,PENSER
1490 data TO WAKE UP,WOKE UP,WOKEN UP,SE REVEILLER
1500 data TO WRITE,WROTE,WRITTEN,ECRIRE
```



HECTOR HR

CRAZY-BANGS

L'alarme vient de retentir, courez vers votre O.V.N.I. et décollez au plus vite.



BUT DU JEU

Après la mission delta, vous revenez vers la piste d'envol. Oh surprise ! Celle-ci a disparu . À la place vous découvrirez une multitude de buildings. Il faut les abattre un à un sans relâche. La première collision avec un gratte-ciel vous sera fatale. Tirez juste, car vous n'avez que trois vaisseaux.

AU CLAVIER

- Ce logiciel nécessite l'utilisation d'une manette de jeu à connecter sur le port de gauche.
- Pour jouer, il suffit de suivre pas à pas les instructions que vous donne l'ordinateur.

```
10 ' *§*§*§*§*§*§*§*§*§*§*§*§*§*§*§*§*
20 ' *§*§*§*§                 §*§*§*§*§*
30 ' *§*§*§*§ CRAZY-BANGS §*§*§*§*§*
40 ' *§*§*§*§                 §*§*§*§*§*
50 ' *§*§*§*§*§*§*§*§*§*§*§*§*§*§*§*§*
80 Q2=200
90 MM$="Patrick"
100 SS=23866
110 CH=192
120 K=-1
130 error2480
140 wipe
150 gosub1770:gosub1700:gosub690
160 gosub1470:gosub1970
170 gosub1220
180 gosub400
190 forT=0to90step6:outputchr$(CH),T,220,3:pause.04:outputchr$(CH),T,220,0:next

200 gosub1010:output"ALT.",170,220,2
210 outputchr$(192),30,220,1:outputchr$(196),45,220,2:outputchr$(194),60,220,3
220 gosub230:outputY,190,220,3:gosub290:gosub530:gosub310:gosub330:outputY,190,
220,0:goto220
230 X=X+10:Q1=Q1+1:ifX>240thenX=00:Q2=Q2+P
240 ifJ=1thenY=int(sin(Q1)*TT+Q2):elseY=Q2
250 ifQ2<40thengosub1800
260 ifCH=194thensound4,22:elsesound4,40
270 S=S+1
280 return
290 outputchr$(CH),X,Y,C1
300 return
310 outputchr$(CH),X,Y,0
320 return
330 ifC=1thengosub370:return
340 A=Q2
350 iffire(0)=0thenXX=X:C=1
360 Z=int(rnd(15,Y-20)):return
370 A=A-10:outputchr$(193),XX,A,2:S=S+20:outputchr$(193),XX,A,0:ifA<ZthenC=0:A=
Q2
380 ifpoint(XX+5,A-10)<>0thenplotXX,A,10,20,0
390 return
400 wipe:sound7,4096:bright1:color0,1,7,3
410 forD=10to220step10:E=int(rnd(20,150)):plotD,E,10,E-15,E:output"=",D+2,E+4,E
:output"!",D+2,E+3,E:lineD+1,E+1,D+8,E+1,E
```

```
420 forW=20toEstep4:output"..",D,W,0:next:next
430 X=10:Q2=200:Y=200
440 return
450 restore450:forI=&FB00to&FB30:readN:pokeI,N:next
460 data9,8
470 data128,192,248,254,063,112,096,000,000
480 data000,040,056,056,056,056,016,016,016
490 data24,60,126,126,24,124,146,145,00
500 data147,92,124,63,148,124,28,42,72
510 data0,0,0,192,248,063,112,000,000,000,0,0,0,0
520 return
530 ifpoint(X+9,Y-7)<>0thensound0,4096:sound3,258:outputchr$(195),X,Y,1:pause.7
:outputchr$(195),X,Y+2,2:pause1:sound3,275:goto560
540 ifpoint(X+7,Y-8)<>0thensound0,4096:sound3,258:outputchr$(195),X,Y,1:pause.7
:outputchr$(195),X,Y+2,2:pause1:sound3,275:goto560
550 return
560 wipe:color0,6,5,4
570 gosub1600
580 output"COMMANDANT ",50,130,1:outputNN$,120,130,1
590 S=-S*P
600 ifP=-5thenS=int(S/1.4)
610 output"VOTRE SCORE",70,110,2:outputS,150,110,2
620 Q2=200:A=200:X=0:pause3
630 ifS>SSthengosub1090
640 S=0:cls0:color0,7,1,3:J=0:goto170
650 restore650:forT0=1to14:readF,T:toneF,T:next
660 data205,170,167,180,140,180,140,190,140,150,164,180,140,180,164,180,190,180
670 data190,150,214,150,187,150,214,150,228,200
680 return
690 wipe
700 bright1:color0,7,1,3
710 plot89,200,10,120,2
720 plot90,198,8,116,0
730 line85,170,89,170,2
740 line85,110,89,110,2
750 plot20,220,65,200,2
760 forXE=25to80step10
770 forYE=210to40step-15
780 KK=rnd(1,1000)
790 ifKK>400thenCO=0:elseCO=3
800 plotXE,YE,5,8,CO
810 next,
820 restore820
830 forAA=1to11
840 readL$
850 outputL$,91,205-AA*10,1
860 next
870 dataC,R,A,Z,Y, ,B,A,N,G,S
880 data,,,,,,,,
890 pause1
900 forI=1to3:color0,0,1,3:pause1:color0,I,1,3:pause1:next
910 outputchr$(192),170,170,3
920 gosub1670
930 color0,7,1,3
940 poke&5FE3,0:poke&5FE4,&FB:gosub450
950 gosub650
960 gosub1010
970 pause1
980 wipe
990 bright0
1000 return
1010 restore870
1020 forT=90to206step6
1030 readL$:outputchr$(CH),T,220,3
1040 pause.05
1050 outputchr$(CH),T,220,0
1060 outputL$,T,220,3
```

```
1070 next
1080 return
1090 wipe
1100 color0,6,3,2
1110 output"ancien record",70,160,1
1120 outputMM$,50,140,1:outputSS,120,140,1
1130 output"COMMANDANT :",40,110,2
1140 outputNN$,110,110,2:output"vous etes un CHAMPION !!",45,90,2
1150 output"VOTRE SCORE : ",50,70,2:outputS,140,70,3
1160 flash3,10
1170 pause1
1180 forA=1to25:R1=rnd(50,100):R2=rnd(100,200):toneR1,R2:next
1190 SS=S
1200 MM$=NN$
1210 return
1220 seedtime(1)
1230 wipe:CH=0:XX=0
1240 SC=SC+1:ifSC>3thenSC=0:goto160
1250 TT=int(rnd(15,1))
1260 color0,4,3,1:bright(1)
1270 line20,20,20,210,1
1280 line220,210,1
1290 line220,20,1
1300 line20,20,1
1310 output"MISSIONS",30,219,1
1320 output"HIGH SCORE ",120,219,1:outputSS,180,219,3
1330 print:print"                ";:forA=1toSC:print"#";:next
1340 output" COMMANDANT  ",40,200,2
1350 outputNN$,110,200,2
1360 output"ETES VOUS UN ",72,180,1
1370 output"KAMIKAZE",71,149,3
1380 outputchr$(194),140,150,1
1390 output"CONFIRME",71,119,3
1400 outputchr$(196),140,120,1
1410 output"TOURISTE",71,89,3
1420 outputchr$(192),140,90,1
1430 output"VOTRE DECISION ?",50,40,2
1440 tone100,100
1450 gosub2400
1460 goto180
1470 cls:color0,5,6,3:pen3
1480 NN$=""
1490 output"VOTRE NOM ?",80,120,1
1500 cursor80,90
1510 forNN=1to12
1520 N$=instr$(1)
1530 ifasc(N$)>96thenN$=chr$(asc(N$)-32)
1540 ifN$=chr$(13)thenNN=13:goto1570
1550 printN$;
1560 NN$=NN$+N$
1570 next
1580 ifNN$=""thenNN$="TOLROUILLEE"
1590 return
1600 cls
1610 line0,0,200,110,0
1620 forA=0toS/10stepS/1000
1630 line2*cos(A)*40+120,2*sin(A)*50+110,3
1640 next
1650 cls
1660 return
1670 forA=0to50step.7:line200,115,120+A,60-A,A:next:forA=0to10step.5:line220,12
4,200+A,125-A,A:next:forA=0to10step.5:line200+A,125-A,135+A,40-A,A:next
1680 forA=2to8:line135+A,40-A,108+A,0,2:next

1700 poke&5FE3,&1D:poke&5FE4,&FB
1710 restore1740
1720 forA=&FB1Dto&FB3C:readN:pokeA,N
1730 next
```

```
 1740 data30,8
 1750 data0,0,0,192,112,56,28,28,30,14,14,14,15,7,7,7,7,7,7,6,6,6,12,8,0,0,,,,
 1760 return
 1770 cls:color0,6,4,5
 1780 ifpot(0)>200thenoutput"et ben mon vieux                    on a perdu son cont
roleur !",60,120,1:elsereturn
 1790 goto1780
 1800 output"ENFIN LA TERRE FERME !",60,120,1
 1810 P1=10:X=0
 1820 plot0,40,240,40,0
 1830 line0,28,240,28,1
 1840 X=X+P1
 1850 P1=P1-.5
 1860 outputchr$(CH),X,39,C1
 1870 ifX=104.5thenQ2=200:X=0:P=P-2:pause2:goto1910
 1880 pause.1
 1890 outputchr$(CH),X,39,0
 1900 goto1840
 1910 forA=106to238step2
 1920 output",",A,38,3
 1930 pause.1
 1940 output",",A,38,0
 1950 next
 1960 goto180
 1970 wipe:color0,4,5,3:pen1
 1980 print:print:print:print:print:print:print"                    BONJOUR ";NN$
 1990 gosub2330
 2000 goto1990
 2010 wipe:color0,5,6,3:bright1:cls2
 2020 screen20,200,200,170:cls0
 2030 line19,30,19,201,3
 2040 line220,201,3
 2050 line220,30,3
 2060 line19,30,3
 2070  screen30,180,180,130
 2080 pen1:print"VOUS VOICI A BORD D'UN ENGIN     VOLANT IDENTIFIE MAIS
                    ";:pen2:print" MEGAPOLIS":print
 2090 pen3:print"LA CELEBRE VILLE, VOUS         EMPECHE  D'APPROCHER POUR    ATTER
RIR."
 2100 print:pen3:print"D'apres vous, que devez vous faire ?"
 2110  pause 8:cls
 2120 print"OUI ,VOUS AVEZ TROUVE;IL      S'AGIT BIEN DE REDUIRE LES    AFFREUX IM
MEUBLES MAIS         ATTENTION A N'EN RATER AUCUN SINON VOUS LES PERCUTEREZ ..."
 2130 print:pen2:print"VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE 3    MAGNIFIQUES VAISSEAUX ."
 2140 plot50,30,140,25,3
 2150 output"Fire pour continuer",60,20,0:iffire(0)<>0thengoto2150
 2160 screen20,200,200,170:cls0
 2170 cls:color0,2,6,3:pen3
 2180 print:print" LE KAMIKAZE : ";:pen1:printchr$(194):pen2
 2190 print:print"C'est un satellite motorise          en perdition dans l'atmospher
e ."
 2200 pen3:print:print" LE CONFIRME : ";:pen1:printchr$(196):pen2
 2210 print:print"Voici un professionnel du vol en rase-mottes ."
 2220 pen3:print:print" LE TOURISTE : ";:pen1:printchr$(192):pen2
 2230 print:print"Un homme tranquille ..."
 2240 iffire(0)<>0thengoto2240
 2250 cls:color0,1,6,3:print:pen1
 2260 print"ATTENTION !  ";:pen2:print"IL FAUT ATTERRIR SURLA PISTE QUI APPARAIT
ERA A LA FINDE LA DEMOLITION DES GRATTE-CIELS"
 2270 print:pen3:print"Le score a battre est :";:pen1:print" 23866 !"
 2280 pen2:print:print"ALORS BONNE CHANCE ..."
 2290 iffire(0)<>0thengoto2290
 2300 Y=50:A=0
 2310 forX=20to215step3:A=A+.07:Y=Y+A:Y=min(Y,100):outputchr$(194),X,Y,2:pause.0
4:outputchr$(194),X,Y,0:next
 2320 wipe:goto1220
 2330 output"Voulez vous des explications",42,115,1
 2340 output"Voulez vous des explications",43,116,3
```

```
2350 output"(BOUTON de TIR = OUI",61,100,2:output"MANETTE = NON)",79,90,2
2360 iffire(0)=0thengoto2010
2370 ifjoy(0)<>0thengoto1220
2380 goto2360
2390 A=1:B=0:ZZ=10:S1=0
2400 Y1=120
2410 output"<-",155,Y1,0:ifjoy(0)=4thenY1=Y1+30:elseifjoy(0)=8thenY1=Y1-30
2420 Y1=min(Y1,150):Y1=max(Y1,90)
2430 output"<-",155,Y1,2:pause.07:iffire(0)=0elsegoto2410
2440 ifY1=150thenP=-10:J=1:CH=194:C1=2:A=Y
2450 ifY1=120thenP=-10:CH=196:C1=3:A=Q2
2460 ifY1=90thenP=-5:CH=192:C1=3:A=Q2
2470 return
2480 wipe:color0,1,7,3:pen3:print:printEC,EL:pen2:print:print"                    parlez en
a l'auteur":pen1:print:print"              Patrick LHULLIER":pen3:print:print"Tapez
une touche pour continuer":R$=instr$(1):EC,EL=0:run
```

HECTOR HR

LA PETANQUE

Vous partez passer quelques jours dans le midi de la France. Il fait chaud et après une petite sieste, vos amis vous proposent une partie de boules à l'ombre d'un platane.



BUT DU JEU

Ici, les règles diffèrent légèrement de celles du jeu de pétanque classique. Il faut envoyer une balle sur l'un des trous rouges placé à l'extrémité du terrain. Autre changement, vous ne lancerez pas la balle à la main, mais à l'aide d'un club de golf. Vous pouvez vous déplacez sur le terrain, pour trouver le meilleur angle de tir. Attention, suivant le niveau de jeu, la trajectoire de la balle est plus ou moins étrange et le temps de jeu est de plus en plus restreint.

AU CLAVIER

- Ce logiciel nécessite l'utilisation d'un contrôleur à main, qu'il faut connecter sur le port de gauche.
- Choisissez un niveau de jeu parmi les quatre proposés.
- Vous vous déplacez en utilisant la manette de jeu. Pour tirer, pressez le bouton de feu.

```
5 wipe
10 forI=0to110:readA:pokeI+&FB00,A:next
30 poke&5FE3,0
50 poke&5FE4,&FB
70 data12,8
90 data0,12,12,30,30,30,30,60,76,140,140,30
110 data192,140,140,94,94,62,30,28,12,12,12,30
130 data7,8,8,16,16,16,32,32,32,32,64,64
150 data128,64,64,48,16,16,8,8,4,4,2,1
170 data1,1,1,1,1,1,2,4,4,8,16,224
190 data64,64,64,64,64,64,32,32,48,24,12,3
210 data12,8,114,189,129,129,129,129,129,129,90,36
230 data102,36,36,165,131,0,131,165,36,36,102,0
250 data254,254,120,34,10,164,34,111,54,11,254,254
270 data0
272 pen1
275 gosub2000
276 sound7,4096:wipe
280 plotX,Y+12,8,12,0
285 plot175,170,12,35,0
286 W=0
```

```
288 bright1
290 forV=1to240step8
295 plotV,16,1:next
310 color0,1,7,2
320 ifL>7andL<10thenoutputchr$(198),20,220,1:WW=WW+.5
321 ifL>10andL<17thenoutputchr$(199),30,220,2:WW=WW+.5
322 ifL>17andL<25thenoutputchr$(200),40,220,2:WW=WW+1
323 ifL>25andL<35thenoutputchr$(201),50,220,2:WW=WW+2
330 X=rnd(175,185):Y=rnd(140,150)
350 plotX,Y,3,4,1
370 X=rnd(175,185):Y=rnd(160,170)
390 plotX,Y,3,4,1
410 output"SCORE",90,222,2
430 screen130,230,60,20
435 cls2
440 screen15,105,210,75
450 cls2
460 gosub1900
470 outputL,160,223,0
490 X=20:Y=115
510 A=joy(0)
520 plotX,Y,3,6,0
530 W=W+WW
550 ifW=240orW>230+WWthenflash0:wipe:run
555 ifW=100thengosub1950
560 output"<",W,20,2
564 pause.1
565 output"<",W,20,0
570 output"=",W,20,2
580 pause.05
590 output"=",W,20,0
630 gosub1690
650 ifA<>0thenoutputchr$(192),X,Y,0
670 B=int(pot(0)/4):ifB<1thenB=1
690 ifA=0thengoto890
710 onAgoto730,750,,770,790,810,,830,850,870
730 X=X-B:goto890
750 X=X+B:goto890
770 Y=Y+B:goto890
790 X=X-B:Y=Y+B:goto890
810 X=X+B:Y=Y+B:goto890
830 Y=Y-B:goto890
850 X=X-B:Y=Y-B:goto890
870 X=X+B:Y=Y-B
890 gosub1570
930 outputchr$(192),X,Y,2
950 iffire(0)=0thenoutputchr$(192),X,Y,0
970 iffire(0)=0thengoto990:elsegoto510
990 iffire(0)=0thengoto1010
1010 E=X
1030 C=0
1050 P=pot(0):P=max(30,P):P=min(150,P)
1070 outputchr$(193),X,Y,2
1090 R=20
1110 T=int(rnd(25,60))
1130 D=.64
1150 C=C+D
1170 E=E+P/10
1190 S=sin(C):ifS<0thenS=-S
1210 F=S*R+Y
1230 F=min(F,200):F=max(15,F)
1250 E=min(E,240):E=max(E,0)
```

```
1270 ifF<Y+2.6andR>3thentone10,10
1290 ifC>Tthengoto510
1310 plotE,F+R-12,2,3,2
1330 ifpoint(E+2,F+R-12)=1thenL=L+1:outputchr$(193),X,Y,0:goto3000
1350 ifpoint(E+2,F+R-13)=1thenL=L+1:outputchr$(193),X,Y,0:goto3000
1370 ifpoint(E+2,F+R-14)=1thenL=L+1:outputchr$(193),X,Y,0:goto3000
1390 ifpoint(E+2,F+R-11)=1thenL=L+1:outputchr$(193),X,Y,0:goto3000
1400 ifpoint(E-1,F+R-13)=1thenL=L+1:outputchr$(193),X,Y,0:goto3000
1405 ifpoint(E,F+R-13)=1thenL=L+1:outputchr$(193),X,Y,0:goto3000
1410 plotE,F+R-12,2,3,0
1430 ifE=240thengoto510
1450 R=R-.5
1470 ifR<3thenP=20
1490 ifpoint(X+5,Y)=2thenrun
1510 ifpoint(X+3,Y-2)=1thenrun
1530 R=max(0,R)
1550 goto1130
1570 X=min(X,105)
1590 X=max(X,10)
1610 Y=min(Y,195)
1630 Y=max(Y,130)
1650 return
1670 'TRACE TERRAIN
1690 line0,200,240,200,3
1710 line70,200,35,115,3
1730 line50,200,0,110,3
1750 line190,200,240,110,3
1770 line0,115,240,115,3
1790 line185,180,212,130,3
1810 line160,180,175,130,3
1830 line160,180,185,180,3
1850 line175,130,212,130,3
1870 line120,115,115,200,3
1890 return
1900 pen0
1910 print"VOUS ETES SUR UN TERRAIN DE BOULES"
1920 print
1930 print"IL FAUT TIRER SUR LES TROUS ROUGES"
1940 print
1945 return
1950 print:print:print:print"DEPECHEZ VOUS !!"
1960 print:print"LE TEMPS PASSE..."
1970 return
2000 '                                             force
2010 wipe
2020 print:print:print:print"VOTRE FORCE ?":print
2030 print"  4=oeil de lynx "
2040 print:print"  3=bon"
2050 print:print"  2=moyen"
2060 print:print"  1=nouveau"
2065 sound5,4056
2070 inputWW
2075 onWWgoto2076,2077,2078,2079
2076 WW=0:return
2077 WW=2:return
2078 WW=4:return
2079 WW=6:return
3000 print:print:print:print"............BRAVO..................
                              Vous etes un AS !!!":print:print
3003 sound3,268
3005 color0,1,2,3
3010 pause4
```

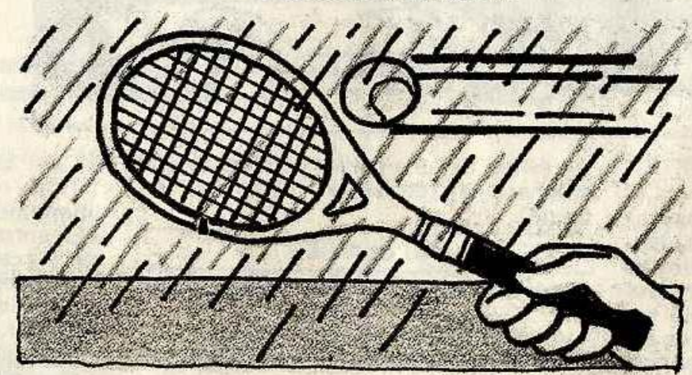
```
3011 sound7,4096
3020 goto280
3030 wipe
3040 color0,1,2,3
3050 A=10
3060 B=4
3070 C=5
3080 D=5
3090 E=4
3100 P=230
3110 Q=230
3120 M=15
3130 O=9
3140 X=10
3150 X=X+A
3160 M=M+D
3170 O=O+B
3180 P=P-C
3190 Q=Q-E
3195 iffire(0)=0thengoto1
3200 plotX,50,10,3,1
3210 plotX-A,50,10,3,0
3220 plotM,54,10,3,2
3230 plotM-D,54,6,3,0
3240 plotO,58,4,2,3
3250 plotO-B,58,4,2,0
3260 plotP,62,4,4,1
3270 plotP+C,62,5,4,0
3280 plotQ,46,8,2,3
3290 plotQ+E,46,8,2,0
3300 ifX>220orX<10thenA=-A
3310 ifM>230orM<10thenD=-D
3320 ifQ<10orQ>230thenE=-E
3330 ifP<10orP>230thenC=-C
3340 ifO>230orO<10thenB=-B
3350 goto3150
3360 wipe
3370 X=110:Y=90
3380 C=4
3390 M=220
3400 gosub3690
3410 M=100:N=100
3420 A=100:B=100
3430 J=joy(0)
3440 P=pot(0)
3450 P=P/50
3460 outputchr$(30),X,Y,0
3470 gosub3540
3480 lineX,Y,cos(P)*10+X,sin(P)*20+Y,1
3490 outputchr$(30),A,B,0
3500 outputchr$(30),M,N,0
3510 gosub3640
3520 lineX,Y,cos(P)*10+X,sin(P)*20+Y,0
3530 goto3430
3540 ifJ>=4andJ<=6thenY=Y+8
3550 ifJ>=8andJ<=10thenY=Y-8
3560 ifJ=2orJ=6orJ=10thenX=X+8
3570 ifJ=1orJ=5orJ=9thenX=X-8
3580 gosub3760
3590 outputchr$(30),M,N,2
3600 outputchr$(30),A,B,3
```

```
3610 outputchr$(30),X,Y,1
3620 iffire(0)=0thenC=-C
3625 ifinkey$(5)="a"thengoto1
3630 return
3640 ifX<AthenA=A+4:elseA=A-4
3650 ifX<MthenM=M+C:elseM=M-C
3660 ifY<BthenB=B+4:elseB=B-4
3670 ifY<NthenN=N+C:elseN=N-C
3680 return
3690 forI=&FB00to&FB0D
3700 readN
3710 pokeI,N
3720 next
3730 return
3740 data6,6,112,32,248,112,112,80
3750 data0,0,0,0,0,0,0,0
3760 X=min(X,200):X=max(X,20)
3770 A=min(A,195):A=max(A,25)
3780 M=min(M,195):M=max(M,25)
3790 Y=min(Y,200):Y=max(Y,20)
3800 B=min(B,195):B=max(B,25)
3810 N=min(N,195):N=max(N,25)
3820 return
3830 printA,chr$(A)
3840 A=A+1
3850 goto3830
```

LASER 200-210

SQUASH

Prenez votre raquette et partez avec un ami disputer une partie amicale.



BUT DU JEU

Vous devez rattraper une balle à tour de rôle, à l'aide d'une raquette. Il est inutile de tricher car le Laser 200 veille à tout. Une partie est terminée lorsque le score d'un joueur atteint au moins 10.
Vous pourrez jouer violemment en bloquant la balle de l'adversaire, car les raquettes ne peuvent se superposer. Il est ainsi possible de gêner l'adversaire en vous plaçant sur la trajectoire de la balle. Il devra alors vous contourner pour jouer à son tour.
Vous pourrez jouer soit seul contre l'ordinateur, soit avec un ami.

AU CLAVIER

- Pour déplacer l'une ou l'autre raquette, utilisez l'extension manettes de jeu.
- Donnez le nombre de joueurs, pour commencer. S'il n'y a qu'un joueur, ce dernier utilise le joystick de gauche.
- Ensuite pressez une touche pour servir.
- Attention, les caractères semi-graphiques du listing correspondent aux touches à presser sur le clavier. Mais le résultat à l'écran est inversé.
- Ce logiciel nécessite l'extension 16 Ko de mémoire vive et l'extension joystick.

```
1 REM COPYRIGHT TILT MICRO
5 DIMJ(1),X(1),Y(1)
10 CLS:PRINT@109,"SQUASH"
20 PRINT"NOMBRE DE JOUEURS (1-2)";:INPUT
D:IFABS(D)>2THEN20
30 D=ABS(D)-1:J(0)=0:J(1)=0:DY=1:TE=D*(R
ND(2)-1)
```

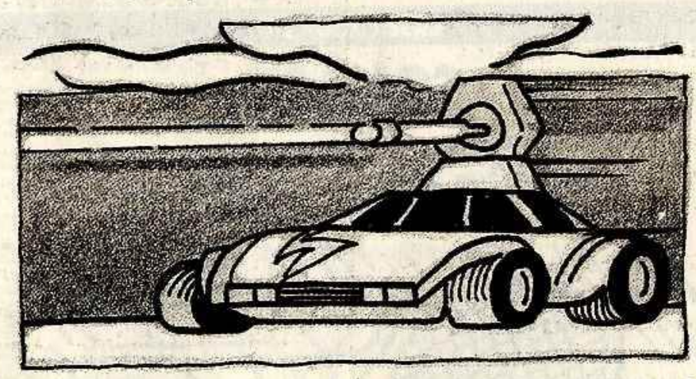
```
100 CLS:COLOR3,1
110 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
120 FORI=32TO480STEP32
130 PRINT@I,"□□■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■□"
140 NEXT
```

```
200 COLOR7:X(0)=10:X(D)=16+D*6:Y(0)=14:Y
(D)=14
205 I=0:GOSUB3000:I=D:GOSUB3000
210 TR=D-TE:YB=14:A=RND(0)*(3-2*RND(2))
215 DY=-ABS(DY):X0=X(TR)-A*14:PRINT@481,
J(0);
217 IFD=1THENPRINT@508,J(1);
220 FORI=0TOD:IFJ(I)=10THENPRINT@479+X(I
),"FINI";:ENDELSENEXT
230 PRINT@476+X(TR),"SERVICE";:R$=INKEY$
:COLOR3
240 IFINKEY$=""THEN240
250 PRINT@476+X(TR),"       ";
300 TR=D-TR
500 FORI=TRTOD-TRSTEPD-2*TR:OD=(INP(43+3
*I)AND31)
510 MO=OD-4*INT(OD/4):X=X(I):Y=Y(I)
520 IFOD>24ANDOD<28ANDX>4THENX(I)=X-2
530 IFOD>20ANDOD<24ANDX<30THENX(I)=X+2
540 IFMO=1ANDY<14THENY(I)=Y+1
550 IFMO=2ANDY>2THENY(I)=Y-1
555 IFD=1ANDY(0)=Y(1)ANDABS(X(0)-X(1))<3
THENX(I)=X:Y(I)=Y
560 COLOR3: PRINT@X+32*Y-34,"■■■";:GOSUB
3000
570 NEXT
600 X1=A*YB+X0:Y=YB+DY:X=A*Y+X0:C=0
610 IFY=0THENC=1:DY=-DY:Y=YB
620 IFX<3ORX>32THENC=1
630 IFDY>0ANDABS(X-X(TR))<3ANDABS(Y(TR)-
Y)<1THENC=2:DY=-DY
640 IFC>0THENSOUND25,1:A=RND(0)*SGN(-A):
Y=YB:X0=X1-A*YB
650 IFY>14THENJ(D-TR)=J(D-TR)+1:GOTO100
660 COLOR3:PRINT@32*YB+X1-33,"■";
670 YB=Y:PRINT@A*Y+X0+32*Y-33,"□";
680 IFC=2THEN300
690 GOTO500
3000 COLORI+6:PRINT@X(I)+32*Y(I)-34,"□□□
";:RETURN
```



CAR FIGHT

De nombreux fous du volant hantent les autoroutes de votre ville. Aux commandes d'un bolide équipé d'un canon laser, vous poursuivez les malfaiteurs.



BUT DU JEU

Vous devez amener une à une les voitures rebelles au centre du viseur, puis les abattre. Elles apparaissent d'abord dans le rétroviseur et ensuite devant votre pare-brise. Lorsqu'une voiture ennemie est identifiée par l'ordinateur de bord, un caractère lumineux clignote. Mais attention, votre temps est compté. Après avoir détruit plus de six voitures, celles-ci ripostent, faites très vite une embardée pour les éviter. Si l'une d'elles parvient à vous toucher, le rétroviseur s'illumine en rouge.

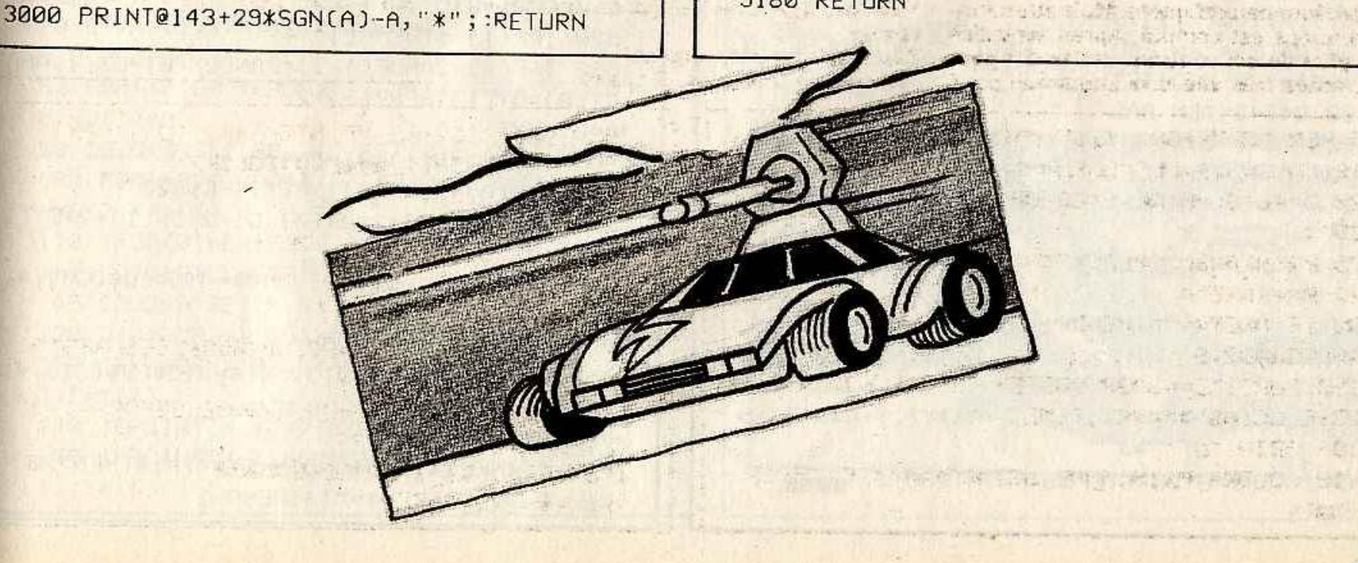
AU CLAVIER

- Pour commencer, pressez un touche clavier.
- Voici les différentes commandes :
* Virages à gauche A = 2 cases (grands virages)
Z = 1 case (petits virages)
* Virages à droite K = 2 cases
M = 1 case
* Tir = n'importe quelle autre touche alphanumérique du clavier.
- En entrant le programme faites attention car les caractères semi-graphiques du listing correspondent aux touches à presser sur le clavier. Le résultat graphique à l'écran est inversé.
- Ce logiciel nécessite l'extension de 16 Ko de mémoire vive.

```
5 REM COPYRIGHT TILT MICRO
10 COLOR3,1:CLS:GOSUB9000:GOSUB8000
20 D=40:SC=0:RE=6:COLOR1:PRINT@437,"□□□□
□□";
25 PRINT@386,"READY";
27 R$=INKEY$
30 IFINKEY$=""THEN30
40 SOUND2,9
100 FORTIME=4000TO0STEP-10:COLOR1:PRINT
@386,USING"#####";TIME;
105 PRINT"□";
110 COLOR4:PRINT@398,USING"###";SC;:PRIN
T"■";
120 FORI=1TO7-RE:PRINT@444-I,"□";:NEXT
130 PRINT@453,"□■■■□";:COLOR7
140 PRINT@257,"                  > <
";
150 PRINT@135,"                          ";
155 PRINT@103,"                          ";
157 PRINT@207," ";
160 IFABS(A)<15THENGOSUB4000ELSEIFABS(A)
>20THENGOSUB3000
170 IFRND(3)=3THENGOSUB7000ELSEFORI=1TO3
00:NEXT
180 IFRND(3)=3THENGOSUB5000
190 R$=INKEY$
```

```
191 REM INDISPENSABLE POUR NETTOYER LE T
AMPON D'ENTREE
200 IFINKEY$="A"THENA=A+2:PRINT@453,"<";
:GOTO500
210 IFINKEY$="Z"THENA=A+1:PRINT@453,"<";
:GOTO500
220 IFINKEY$="K"THENA=A-2:PRINT@457,">";
:GOTO500
230 IFINKEY$="M"THENA=A-1:PRINT@457,">";
:GOTO500
240 IFINKEY$<>""THENGOSUB2000
500 IFRND(0)>2/LOG(SC+2)THENA=A+SGN(RND(
0)-.5)*RND(2)
510 IFABS(A)>29THENGOSUB8000
520 GOSUB1000
600 IFRE>0THENNEXTTIME
605 IFRE=0THENPRINT@437,"□";
610 PRINT@235,"GAME OVER";:PRINT@261,"UN
E AUTRE PARTIE ? (O-N)";
620 IFINKEY$<>"Y"ANDINKEY$<>"N"THEN620
630 IFINKEY$="Y"THEN10
700 END
1000 IFRND(0)<2/LOG(SC+2)OR(ABS(A)<22AND
RND(5)<>5)THENRETURN
1010 H=8-RND(15):IFABS(A)>20THENH=29*SGN
(A)-A
1020 COLOR4:PRINT@143+H,"□";:COLOR7
1030 FORI=1TO17STEP2:I1=H+I:I2=H-I
1040 IFABS(I1)<7 THENPRINT@143+I1,"--";
1050 IFABS(I2)<7THENPRINT@142+I2,"--";
1060 NEXT:FORI=1TOD:IFINKEY$<>"A"ANDINKE
Y$<>"K"THENNEXT:GOTO1500
1070 FORI=17TO1STEP-2:I1=H+I:I2=H-I
1080 IFI1<8THENPRINT@143+I1,"  ";
1090 IFI2>-8THENPRINT@142+I2,"  ";
1100 NEXT:RETURN
1500 FORI=7TO8:COLORI:SOUND1,1
1510 PRINT@103,"■■■■■■■■■■■■■■■■■";
1520 PRINT@135,"■■■■■■■■■■■■■■■■■";
1530 NEXT:RE=RE-1:RETURN
2000 FORI=1TO12STEP2:PRINT@256+I,"--";:P
RINT@285-I,"--";:NEXT
2010 FORI=1TO12STEP2:PRINT@256+I,"  ";:P
RINT@285-I,"  ";:NEXT
2020 IFA=0THENGOSUB6000:SC=SC+1:GOSUB800
0
2030 RETURN
3000 PRINT@143+29*SGN(A)-A,"*";:RETURN
```

```
4000 PRINT@271+A,"□";:IFA=0THENPRINT@207
,"V";
4010 RETURN
5000 I=271+(3-RND(2)*2)*(RND(12)+1)
5010 PRINT@I,"□";:RETURN
6000 SOUND4,5:COLOR4:PRINT@271,"■";:RETU
RN
7000 C=3-RND(2)*2:H=175+32*RND(2):B$=CHR
$(RND(2)+41)
7010 FORI=HTOH+14*CSTEP2*C:PRINT@I,B$;
7030 PRINT@I," ";:NEXT
7040 FORI=111+7*CTO111STEP-3*C:PRINT@I,"
.";
7050 PRINT@I," ";:NEXT
7060 RETURN
8000 A=29-RND(60):RETURN
9000 FORI=28992TO29183:POKEI,128:NEXT
9005 FORI=67TO91:PRINT@I,"■";:NEXT
9010 FORI=99TO131STEP32:FORJ=0TO21STEP21
9015 PRINT@I+J,"■■■■";:NEXT:NEXT
9020 PRINT@128,"■■■";:PRINT@156,"■■■■";
9030 FORI=1TO29:PRINT@I+160,"■";:PRINT@I
+288,"■";
9035 PRINT@I+352,"■";:PRINT@350-I,"■";:N
EXT
9040 FORI=1TO10:PRINT@128+32*I,"■";:PRIN
T@158+32*I,"■■";:NEXT
9045 COLOR6:SOUND31,1
9080 SOUND30,1:COLOR3
9090 FORI=324TO346STEP2:PRINT@I,"■";:SOU
ND1,1:NEXT
9105 PRINT@417,"
  ";
9110 PRINT@360,"              ";:PRINT@392,"
  ";
9120 FORI=0TO3:PRINT@371+32*I,"■";:PRINT
@380+32*I,"□□";:NEXT
9130 FORI=1TO1000:NEXT
9140 PRINT@354,"TIME";:PRINT@405,"123456
";
9150 FORI=0TO14:FORJ=3TO1STEP-1:PRINT@17
5+32*J-I," ";
9155 PRINT@175+32*J+I," ";:NEXT:NEXT
9160 COLOR6:PRINT@173,"□□□□□";
9170 COLOR6:PRINT@270,">";:PRINT@272,"<"
;:COLOR7
9180 RETURN
```



LASER 200-210

L'ANE ROUGE

Encore un casse-tête !
Celui-ci est inspiré du jeu de Taquin.
Un bon conseil : gardez votre calme...



BUT DU JEU

Vous devez passer de la configuration de départ à une configuration ou le grand carré, la pièce numéro 9, se trouve en bas au centre. C'est-à-dire déplacez, une à une, les pièces composant la figure du jeu.

AU CLAVIER

Pour jouer, déplacez les pièces une à une en pressant la touche correspondant au numéro porté sur celle choisie. En entrant le programme, faites attention car les caractères semi-graphiques du listing correspondent aux touches à presser sur le clavier. Le résultat à l'écran est inversé. Ce logiciel nécessite l'utilisation de l'extension 16 Ko de mémoire vive.

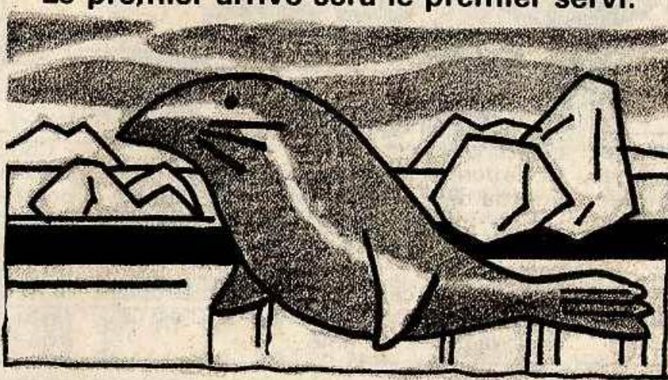
```
5 REM COPYRIGHT TILT MICRO
7 CLS:FORI=1TO25:COLOR,1:POKE30744,I:PRI
NT@232,"L ANE ROUGE"
8 COLOR,0:NEXTI:COLOR,0:CLS
10 CLS:DIMJ(4,5),X(11),Y(11),T(11),Q$(4)
,DX(1),DY(1),F(1),P(1)
20 COLOR3,1:FORI=0TO480STEP32
30 PRINT@I,"□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□";:NEXT
40 DATA1,5,3,1,1,7,1,2,7
41 DATA4,5,3,1,3,2,1,4,2
42 DATA1,3,1,1,5,0,2,1,9
43 DATA4,3,1,2,2,9,2,3,6
44 DATA2,4,3,2,4,4,2,5,10
45 DATA3,4,3,3,1,9,3,2,9
46 DATA2,3,4,3,3,6,3,4,5
47 DATA1,1,1,3,5,11,4,1,8
48 DATA4,1,1,4,2,8,4,3,3
49 DATA2,1,2,4,4,3,4,5,1
50 DATA2,5,0,1,1,7,1,1,7
51 DATA3,5,0,1,1,7,1,1,7
60 FORI=0TO11:READX(I),Y(I),T(I),X,Y,J(X
,Y),X,Y,J(X,Y):NEXT
70 Q$(0)="EN HAUT  ":Q$(1)=" A GAUCHE":Q
$(3)=" A DROITE"
80 Q$(4)="EN BAS    "
100 FORI=0TO9:CO=96*Y(I)+4*X(I)-88
200 B=128:IFT(I)>2THENB=32
210 P$="":IFT(I)/2=INT(T(I)/2)THENP$="□
□"
220 FORJ=0TOBSTEP32:PRINT@J+CO,P$+"□□□■"
;:NEXT
230 IFP$<>""THENP$="■■■■"
240 PRINT@CO+B+32,P$+"■■■■";:POKE28705+C
O,48+I
300 NEXT:FORI=10TO11:CO=96*Y(I)+4*X(I)-8
8
310 FORJ=0TO64STEP32:PRINT@CO+J,"■■■■";:
NEXT
320 NEXT
400 IFJ(2,5)=9ANDJ(3,5)=9THENPRINT@480,"
BRAVO!";:END
410 PRINT@480,"?";
415 FORI=1TO50:R$=INKEY$:NEXT
420 R$=INKEY$:IFR$<"0"ORR$>"9"THEN420
430 PRINT@480," ";:N=VAL(R$)
500 FORI=0TO1:FORJ=2TO8STEP2
510 X=X(I+10)+J-2-3*INT((J-1)/3)
520 Y=Y(I+10)+INT((J-1)/3)-1
530 IF0<XANDX<5AND0<YANDY<6THENIFN=J(X,Y
)THEN550
540 NEXTJ:X=X(I+10):Y=Y(I+10)
550 DX(I)=X(I+10)-X:DY(I)=Y(I+10)-Y
560 NEXTI:T=T(N)
570 FY=2-SGN(T/2-INT(T/2)):FX=1.5-SGN(T-
2.5)/2
580 FORI=0TO1:F(I)=0
590 IFDX(I)+DY(I)<>0THENF(I)=FX:IFDX(I)=
0THENF(I)=FY
595 NEXT
600 IFF(0)+F(1)=0THEN410
610 FORI=0TO1:P(I)=0
620 IFF(I)=1THENP(I)=1
630 IFF(I)=2ANDF(1-I)=2ANDDX(0)=DX(1)AND
DY(0)=DY(1)THENP(I)=2
640 NEXT
700 IFP(0)+P(1)=0THEN410
710 IFP(0)=2ORP(0)<>P(1)THEN800
720 Q0=2+DX(0)+2*DY(0):Q1=2+DX(1)+2*DY(1
)
730 PRINT@384,Q$(Q0);:M0$=MID$(Q$(Q0),4,
1)
740 PRINT@416,"    OU    ";
750 PRINT@448,Q$(Q1);:M1$=MID$(Q$(Q1),4,
1)
760 PRINT@480,"?";
770 IFINKEY$<>M0$ANDINKEY$<>M1$THEN770
780 R=0:IFINKEY$=M1$THENR=1
```

```
790 P(R)=1:P(1-R)=0
791 PRINT@384,"□□□□□□□□□";:PRINT@416,"□□□□□□□□□";
792 PRINT@448,"□□□□□□□□□";:PRINT@480," ";
800 FORI=0TO1:IFP(I)<>1THENNEXT:I=0
810 F(I)=FX+FY-F(I):X(I+10)=X(I+10)-F(I)*DX(I)
820 Y(I+10)=Y(I+10)-F(I)*DY(I):J(X(I+10),Y(I+10))=I+10
830 IFP(I)=2THENI=1:P(1)=1:GOTO810
840 X(N)=X(N)+DX(I):Y(N)=Y(N)+DY(I)
850 B=1:IFT(N)>2THENB=0
860 P=0:IFT(N)/2=INT(T(N)/2)THENP=1
870 FORX=X(N)TOX(N)+P:FORY=Y(N)TOY(N)+B
880 J(X,Y)=N:NEXT:NEXT
900 GOTO100
```

LASER 200-210

LE PHOQUE

Vous voici dans les mers Artiques, aux prises avec un phoque glouton. Le premier arrivé sera le premier servi.



BUT DU JEU

Vous jouez à deux. Le gagnant est celui qui atteind le premier une réserve de nourriture situé à droite de l'écran. Les phoques se déplacent d'une case sur la terre (zone blanche) et de cinq cases sur la mer verte si, bien sûr, aucun obstacle ne gêne leur progression. Ils laissent derrière eux une trace, qu'ils ne pourront franchir par la suite, sauf en pressant le bouton du joy stick. Néanmoins, au cours d'une partie, chaque joueur ne pourra utiliser la possibilité de jump plus de trois fois.

AU CLAVIER

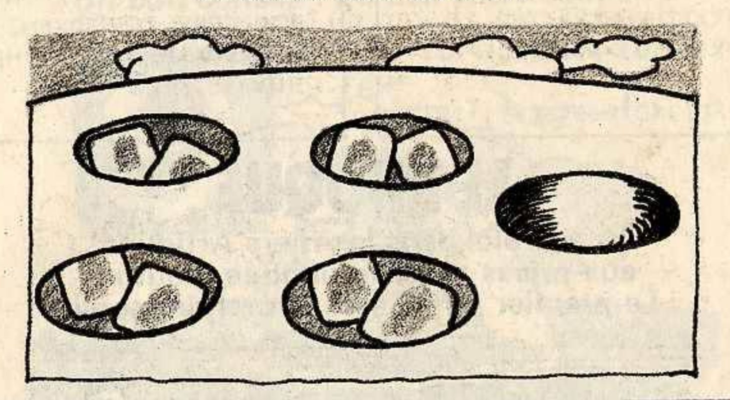
Chaque joueur manipule un phoque à l'aide de son joy stick (8 directions - bouton de feu). Le départ de chaque animal est à gauche, en haut et en bas de l'écran. Ce logiciel nécessite l'utilisation d'une extesion manettes de jeu.

```
5 REM COPYRIGHT TILT MICRO
8 CLS:FORI=1TO15:PRINT@232,"LE PHOQUE":POKE30744,I:NEXTI
10 DIMX(1),Y(1),S(1),OX(10),OY(10),SD(1)
20 CLS:MODE(1):COLOR7,1:I=.3
30 FORX=0TO126STEP2:FORY=0TO62STEP2:IFRND(0)>.7THENGOSUB5000
40 NEXT:NEXT:I=0
50 X=88:Y=31:GOSUB5000:X=0:Y=0:GOSUB5000:Y=62:GOSUB5000
60 X(0)=0:Y(0)=0:X(1)=0:Y(1)=63:S(0)=3:S(1)=3
70 DATA1,1,1,-1,1,0,9,9,-1,1,-1,-1,-1,0,9,9,0,1,0,-1
80 FORI=0TO9:READOX(I),OY(I):NEXT:SD(0)=0:SD(1)=0
90 COLOR6:SET(88,31):SET(0,0):SET(0,63)
100 FORI=0TO1:OD=(INP(43+3*I)AND31)-21:X=X(I):Y=Y(I)
110 IFOD<0THENIFSD(I)=0ANDS(I)>0THENSD(I)=1:GOTO180ELSEGOTO170
115 COLOR8:SET(X,Y)
120 D=0:FORJ=1TO5:X=X+OX(OD):Y=Y+OY(OD)
130 IFX<0ORX>127ORY<0ORY>63THEND=1:X=X(I):Y=Y(I)
140 IFPOINT(X,Y)=7THEND=1
150 IFPOINT(X,Y)=8ANDSD(I)=0THEND=1:X=X(I):Y=Y(I)
160 IFD=0THENNEXT
165 FORJ=X(I)TOX-OX(OD)STEPOX(OD):SET(X(I),Y(I))
167 X(I)=X(I)+OX(OD):Y(I)=Y(I)+OY(OD):NEXT
170 IFSD(I)=1THENSD(I)=0:S(I)=S(I)-1
180 COLOR6:SET(X(I),Y(I)):SOUND1,1:NEXT
200 D=0:FORI=0TO1:IFX(I)=88ANDY(I)=31THEND=D+I+1
210 NEXT:IFD=0THEN100
220 SOUND1,5:IFD=3THENPRINT"EX-AEQUO";
230 END
5000 FORA=XTOX+1:FORB=YTOY+1
5010 IFRND(0)>ITHENSET(A,B)
5020 NEXT:NEXT:RETURN
```

LASER 200-210

TCHOUKA

Aux prises avec des trous et des cailloux, à vous de démêler ce casse tête infernal



BUT DU JEU

Le terrain de jeu se compose de quatre trous remplis de deux cailloux et de la Rouma (trou de droite, qui est vide au départ). Le but du jeu est de metre tous les cailloux dans la Rouma (affichage: 0 0 0 0 8).

Trois cas peuvent se présenter :

1/ Le dernier caillou de la distribution aboutit dans la Rouma, l'affichage s'immobilise. Il faut alors recommencer une nouvelle distribution en partant d'un trou quelconque.

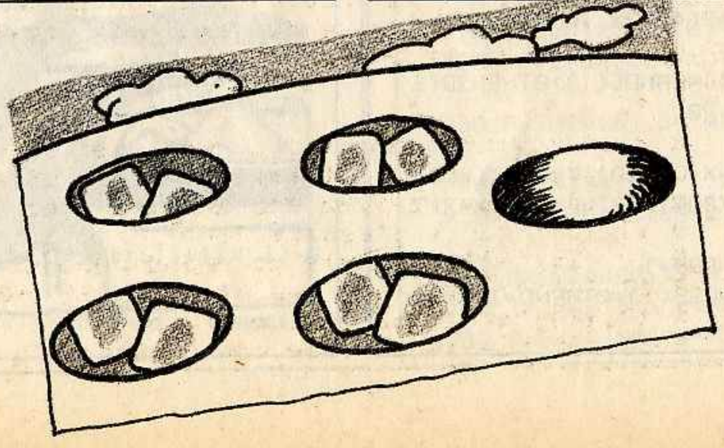
2/ Le dernier caillou distribué tombe dans un trou déjà occupé, l'affichage clignote sur ce trou. Repartez alors obligatoirement de ce trou, en ramassant tout son contenu.

3/ Le dernier caillou distribué tombe dans un trou vide autre que la Rouma. C'est l'échec, la partie est finie.

AU CLAVIER

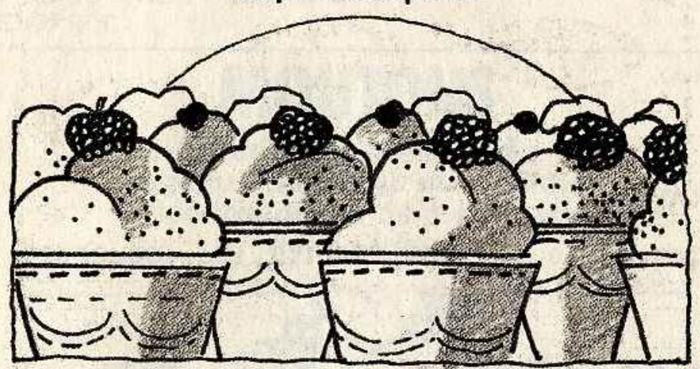
- Choisissez le nombre de trous utilisés pour une partie. Lorsque le jeu demarre, prenez en main tous les cailloux du trou de votre choix. Puis pressez la touche correspondant au trou de départ. Distribuez-les, un à un dans les trous contigus y compris la Rouma en allant vers la droite. S'il en reste, continuez la distribution à partir du trou n° 1.

```
5 REMCOPYRIGHT TILT MICRO
8 CLS
10 CLS:PRINT:PRINT"NOMBRE DE TROUS";:INP
UTA:IFA<4ORA>9THEN10
20 IFA/2>INT(A/2)THENA=A-1
30 CLS:FORB=0TOA-1:A(B)=A/2:NEXT:A(A)=0:
GOSUB2000
40 PR$=" 1 2 3 4 5 6 7 8 ":PRINT@
225,LEFT$(PR$,3*A);
42 PRINT@42,"JEU DU TCHOUKA"
100 PRINT@352,"TROU DE DEPART? (1 -";A;"
)";:GOSUB3000
110 IFINKEY$=""THEN110
120 D$=INKEY$:D=VAL(D$)-1:IFD<0ORD>A-1TH
EN110
130 PRINT@352,"
;
140 PRINT@384,"                    ";
150 IFA(D)=0THENPRINT@384,"CE TROU EST V
IDE";:GOTO100
200 P$=P$+D$:GOSUB4000:E=A(D):A(D)=0:GOS
UB2000
210 FORC=1TOE:D=D-A+(A+1)*SGN(A-D):GOSUB
4000
220 A(D)=A(D)+1:GOSUB2000:NEXT
230 IFD=ATHEN400
240 IFA(D)=1THEN500
250 PRINT@352,"DEPART IMPOSE";:PRINT@384
,"'C' POUR CONTINUER";
255 GOSUB3000
260 GOSUB5000:IFINKEY$<>"C"THEN260
270 D$="-":PRINT@352,"               ";
280 PRINT@384,"                   ";:GOTO
200
400 IFA(A)<>A*A/2THEN100
410 PRINT@352,"GAGNE:";P$;:END
500 PRINT@352,"LE TROU D'ARRIVEE EST VID
E";
510 PRINT@384,"PERDU:";P$;:END
2000 FORB=0TOA:PRINT@193+3*B,A(B);:NEXT
2010 PRINT@192+3*A,">";:RETURN
3000 FORM=1TO50:D$=INKEY$:NEXT:RETURN
4000 K=D:FORB=1TO5:GOSUB5000:NEXT:RETURN
5000 K1=28864+3*K:FORI=1TO3:POKEK1+I,PEE
K(K1+I)-64:NEXT
5010 FORJ=1TO80:NEXT
5020 PRINT@193+3*K,A(K);:FORJ=1TO100:NEX
T
5030 RETURN
```



GOURMAND

Un glouton s'est introduit dans votre champ de glace à la fraise. A vous de limiter les dégâts de ce vorace trop indiscipliné.



BUT DU JEU

Votre mission consiste à prendre le gourmand en charge dans le but de le conduire vers sa petite boîte rouge. Croyez-moi il va vous falloir du doigté et de la précision... surtout pour l'y maintenir enfermer.

AU CLAVIER

- Pour accélérer ou ralentir dans le sens désiré, utilisez les flèches.
- Pour enfermer le gourmand dans sa boîte, validez avec la barre «espace».

```
100 CODE  00 00 00 00 00 01 03 07 0F 0F 00 00
101 CODE  00 00 00 00 00 20 30 38 3C 3C 00 00
102 CODE  0F 0F 07 07 03 03 03 01 01 01 00 00
103 CODE  3C 3C 38 38 30 30 30 20 20 20 00 00
104 CODE  01 03 07 1F 05 07 06 03 0F 1F 00 00
105 CODE  20 30 38 3E 28 38 18 30 3C 1E 00 00
106 CODE  3F 3F 3F 2F 2F 0F 0F 06 06 1E 00 00
107 CODE  3F 1F 3F 1D 3D 3C 3C 18 18 1E 00 00
108 PROC INIT
109 REPEAT
110   PROC GL
111   PROTECT 6
112   REPEAT
113     PROC MV
114     PRINT  @ 107,101;CHR$(24);T;CHR$(32);CHR$(25);
115     IF T>399 THEN  LET Z=1
116   UNTIL Z=1
117   PROTECT 0
118   PROC AR
119 UNTIL NOTLEFT$(R$,1)="O"
120 CLS
121 END
122 DEFPROC INIT
123 PROTECT 0
124 VDU 1,6,2,1,4
125 PRINT  @ 40,30;CHR$(24);"LE GOURMAND";CHR$(25);
126 PRINT  @ 10,130;"Vous devez guider le gourmand vers ";
127 PRINT  @ 10,150;"l'endroit delimite par le cadre rouge";
128 PRINT  @ 10,170;"Il faut traverser un champ de glaces";
129 PRINT  @ 10,190;"a la fraise qui attirent irresis-";
130 PRINT  @ 10,210;"tiblement le gourmand.";
131 LET G=GETN
132 CLS
133 PRINT  @ 10,40;"Vous augmentez ou diminuez la vitesse";
134 PRINT  @ 10,60;"en utilisant les 4 fleches du clavier.";
135 PRINT  @ 10,80;"Vous validez son arrivee avec la";
136 PRINT  @ 10,100;"barre d'espace.";
137 PRINT  @ 10,120;"Attention le gourmand rebondit sur";
138 PRINT  @ 10,140;"certains cotes et ralentit apres";
139 PRINT  @ 10,160;"avoir mange une glace.";
140 PRINT  @ 10,180;"Le temps joue contre vous !";
```

```
141 LET G=GETN
142 LET X=80,Y=11,T=0,t=2,v=0,w=0,Z=0,B=0,N=8,S=0
143 DIM X(N),Y(N),Q(N)
144 DPOKE GRAPHIC,LCTN(100)
145 FOR I=1 TO 11
146   READ A
147   LET G$=G$+CHR$(A)
148 NEXT I
149 FOR I=1 TO 9
150   READ A
151   LET B$=B$+CHR$(A)
152 NEXT I
153 FOR I=1 TO 7
154   READ A
155   LET E$=E$+CHR$(A)
156 NEXT I
157 DATA 1,2,128,130,22,22,10,1,4,132,134,1,2,136,138,22,22,10,140,142,32,32,22,
22,10,32,32
158 ENDPROC
159 DEFPROC GL
160 LET X=80,Y=11,T=0,S=0,v=0,w=0,Z=0
161 CLS
162 INK 0
163 MOVE 39,9
164 DRAW 232,9
165 DRAW 232,201
166 DRAW 39,201
167 DRAW 39,9
168 INK GREEN
169 FOR I=1 TO N
170   LET X(I)=RAND(150)+45
171   LET Y(I)=RAND(150)+11
172   LET Q(I)=-RAND(6)-1
173   PRINT  @ X(I)*0.5,Y(I);CHR$(21)+G$+CHR$(20);
174 NEXT I
175 VDU 21,1,3
176 MOVE 200,200
177 DRAW 200,168
178 DRAW 231,168
179 VDU 20
180 PRINT  @ 20,101;CHR$(24);"Record ";B;" ";
181 PRINT  @ 100,101;"T ";CHR$(25);
182 ENDPROC
183 DEFPROC MV
184 LET T=T+1,E=0,F=0
185 FOR I=1 TO N
186   LET V=X(I)-X,W=Y(I)-Y
187   LET C=V*V+W*W
188   IF C<6 THEN  LET C=6,v=v*0.5,w=0.5
189   IF C=6 THEN  BEEP 100,200,63
190   LET e=Q(I)*V/C
191   LET f=Q(I)*W/C
192   LET E=E-e,F=F-f
193 NEXT I
194 IF KEYN=32 THEN  LET Z=1
195 LET v=v+(INP(&0980)=223)-(INP(&0980)=251)
196 LET w=w+(INP(&0080)=223)-(INP(&0080)=239)
197 LET v=v+E*t,x=X+v*t
198 LET w=w+F*t,y=Y+w*t
199 PRINT  @ X*0.5,Y;E$;
200 LET X=x,Y=y
201 IF X>220 THEN  LET X=40
202 ELSE  IF X<40 THEN  LET X=40
203 IF Y>180 THEN  LET Y=10
204 ELSE  IF Y<10 THEN  LET Y=10
205 PRINT  @ X*0.5,Y;B$;
206 ENDPROC
```

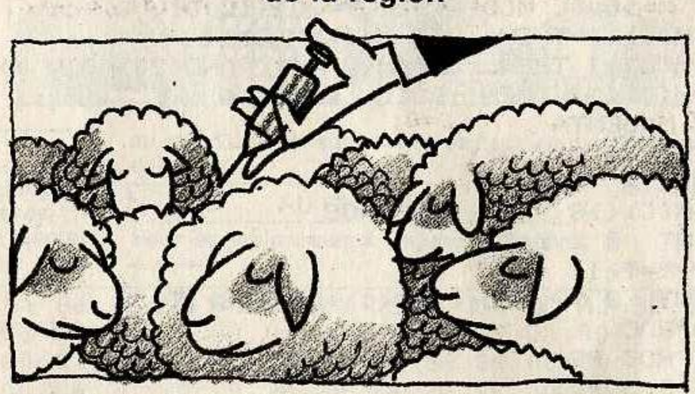
```
207 DEFPROC AR
208 LET S=INT(X*Y/T)
209 IF T>399 OR (X<200 OR Y<168) THEN  LET S=0
210 PRINT  @ 60,101;CHR$(24);"SCORE ";S;CHR$(25);
211 PRINT  @ 40,235;"Un autre essai";
212 INPUT R$
213 IF NOTLEFT$(R$,1)="O" THEN  ENDPROC
214 IF B<S THEN  LET B=S
215 ENDPROC
```

■



MOUTONS

Vétérinaire, vous devez juguler l'épidémie qui décime les troupeaux de moutons de la région



BUT DU JEU

A l'aide de votre seringue, vaccinez les moutons malades (qui changent de couleur) afin de les guérir.

AU CLAVIER

- Déplacez la seringue à l'aide des flèches horizontales et verticales puis vaccinez avec la touche «Return».

```
100 CODE  00 03 0F 3F 2F 0F 07 02 02 02 00 00
110 CODE  00 3F 3F 3F 3F 3F 3F 00 00 00 00 00
120 CODE  00 00 3C 3E 3E 36 20 20 20 20 00 00
130 CODE  0E 04 0A 0A 0A 0A 0A 0E 04 04
140 REM -MOUTONS-1984
150 DIM M(79)
160 LET h=18,v=10,N=18,L=1,Q=0
170 PROTECT 0
180 VDU 1,0,2,4,4
190 DPOKE GRAPHIC,LCTN(100)
200 LET A$=CHR$(128)+CHR$(130)+CHR$(132),B$=CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(134)
210 REPEAT
220   PROC MOUTONS
230   PROC PR
240   LET H=18,V=10,C=-1,S=0,T=0
250   VDU 1,0,2,4
260   PRINT  @ 2,2;CHR$(24);L;CHR$(25);
270   REPEAT
280     PROC MAL
290     LET D=INP(&0980),E=INP(&0080)
300     LET H=H+((D=223)-(D=251))*12,V=V+((E=223)-(E=239))*20
310     IF V>211 THEN  LET V=10
320     ELSE  IF V<9 THEN  LET V=210
330     IF H>114 THEN  LET H=6
340     ELSE  IF H<6 THEN  LET H=114
350     IF D=247 THEN  PROC VACCIN
360     PRINT  @ h,v;" ";
370     PRINT  @ H,V;B$;
380     LET h=H,v=V
390   UNTIL S+T>65
400   LET N=N-2,L=L+1
410   BEEP 100,500,50
420   LET Q=Q+S
```

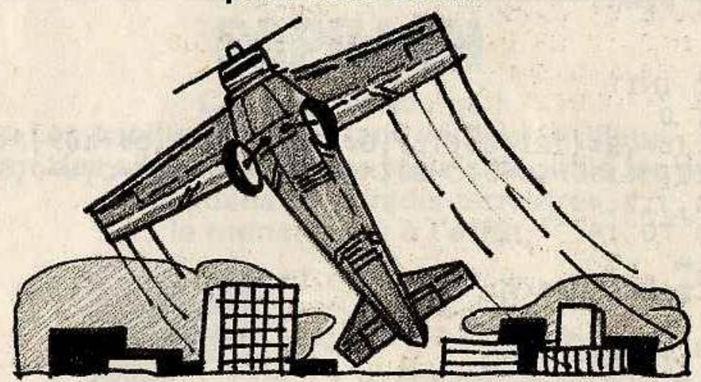
▶

```
430   PAUSE 10000
440 UNTIL L>3
450 PRINT  @ 20,220;"SCORE FINAL :";Q;" VACCINES";
460 LET I=GETN
470 END
480 DEFPROC VACCIN
490 LET J=(H-15) DIV 12+8*((V-10) DIV 20)
500 IF J<0 OR J>79 THEN  ENDPROC
510 IF M(J)<2 OR M(J)>7 THEN  ENDPROC
520 LET M(J)=0,S=S+1
530 INK 7+RAND(2)
540 PRINT  @ 15+(J MOD 8)*12,20*((J DIV 8)+1);A$;
550 PRINT  @ 49,240;CHR$(1)+CHR$(2);S;
560 ENDPROC
570 DEFPROC MAL
580 LET C=(C+1) MOD 80
590 LET X=15+(C MOD 8)*12,Y=20*((C DIV 8)+1)
600 IF M(C)>1 THEN  LET M(C)=M(C)+1
610 IF M(C)=1 THEN  LET M(C)=1+(RAND(20) DIV N)
620 IF M(C)<>2 THEN  GOTO  LABEL A
630 INK MAGENTA
640 PRINT  @ X,Y;A$;
650 LABEL A
660 IF M(C)<>8 THEN  ENDPROC
670 PRINT  @ X,Y;"   ";
680 LET T=T+1
690 PRINT  @ 97,240;CHR$(1)+CHR$(2);T;
700 ENDPROC
710 DEFPROC PR
720 VDU 1,5,2,1
730 FOR I=230 TO 240 STEP 10
740   PRINT  @ 0,I;CHR$(30);
750 NEXT I
760 PRINT  @ 2,115;CHR$(24);"EPIDEMIE";CHR$(25);
770 PRINT  @ 40,230;"VACCINES          MORTS";
780 PRINT  @ 46,240;CHR$(2)+CHR$(4);"      ";
790 PRINT  @ 94,240;CHR$(2)+CHR$(4);"      ";
800 ENDPROC
810 DEFPROC MOUTONS
820 FOR J=0 TO 79
830   INK 7+RAND(2)
840   LET M(J)=1,X=15+(J MOD 8)*12,Y=20*((J DIV 8)+1)
850   PRINT  @ X,Y;A$;
860 NEXT J
870 ENDPROC
```

BEYROUTH

LYNX

Vous volez en rase mottes au-dessus de Beyrouth. Ce n'est pas très légal certes, mais nous fermons les yeux. Par contre, ouvrez grands les vôtres et prenez garde à votre ombre car celle-ci peut vous trahir.



BUT DU JEU

A bord de votre coucou, rasez au plus près les immeubles. Évitez les plus élevés, sinon... Vous aurez la ressource de monter à un niveau où la sécurité est totale, mais au prix d'une consommation de carburant effarante.

AU CLAVIER

Pour les déplacements, utilisez les flèches ← et →

Pour monter temporairement au niveau de sécurité (niveau de vol 2) utilisez la flèche ↑

```
100 CODE  01 86 0C ED 41 3E 00 D3 87 04 ED 41 3E 00 D3 87 C9
110 CODE  00 00 00 00 00 00 07 0F 0F 0F 00 00
120 CODE  00 01 03 03 03 03 3F 3F 3F 3F 00 00
130 CODE  00 00 20 20 20 20 3F 3F 3F 3F 00 00
140 CODE  00 00 00 00 00 00 30 38 38 38 00 00
150 CODE  03 03 03 03 1F 3F 00 00 00 00 00 00
160 CODE  20 20 20 20 3C 3E 00 00 00 00 00 00
170 CODE  00 00 00 00 00 00 00 07 0F 0F 00 00
180 CODE  00 00 00 00 0C 0C 0C 3F 3F 3F 00 00
190 CODE  00 00 00 00 00 00 00 38 3C 3C 00 00
200 CODE  0C 0C 0C 0C 3F 3F 00 00 00 00 00 00
210 CODE  FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00
220 PROC INIT
230 FOR N=0 TO 3
240   WINDOW 3,123,0,255
250   FOR I=0 TO 63
260     LET P(I)=0
270   NEXT I
280   CCHAR &2094
290   DPOKE GRAPHIC,LCTN(110)
300   LABEL A
310   CLS
320   PRINT  @ 20,50;
330   INPUT "Quantite de carburant (<500)";F
340   IF F>500 THEN  GOTO  LABEL A
350   PROTECT 0
360   PAPER BLACK
370   CLS
380   PROTECT CYAN
390   REPEAT
400     PROC GC
410     LET D=(D-2) MOD 64
420     LET z=D DIV 8,Z=(D-8*z)*32
430     POKE L+6,z
440     POKE L+13,Z
450     LET V=(INP(&0080)=239)
460     LET F=F-1-5*V,d=d+1,Y=D*4-C
470     IF V=0 THEN  LET A$=B$
480     ELSE  LET A$=C$
490     LET X=X+3*(INP(&0980)=223)-3*(INP(&0980)=251)
500     IF X<6 THEN  LET X=6
```

```
510      ELSE  IF X>110 THEN  .T X=110
520      PRINT  @ x,y;E$;
530      CALL L
540      PRINT  @ X,Y;A$;
550      LET M=(D-C/4) MOD 64
560      IF (X>P(M)-8 AND X<P(M)+6)  OR F<=0 THEN  PROC CO
570      LET x=X,y=Y
580    UNTIL F<=0
590 NEXT N
600 END
610 DEFPROC INIT
620 PROTECT 0
630 DIM A$(15),B$(12),C$(15),G$(10),P$(9),D$(10),P(63)
640 LET L=LCTN(100),D=0,C=80,X=60,d=0,x=X,y=C,s=0,S=0
650 VDU 2,1,1,7,4
660 FOR I=0 TO 14
670   READ A
680   LET C$=C$+CHR$(A)
690 NEXT I
700 FOR I=0 TO 11
710   READ A
720   LET B$=B$+CHR$(A)
730 NEXT I
740 FOR I=0 TO 9
750   READ A
760   LET G$=G$+CHR$(A)
770 NEXT I
780 FOR I=0 TO 8
790   READ A
800   LET P$=P$+CHR$(A)
810 NEXT I
820 LET E$=CHR$(32)+CHR$(32)
830 LET F$=E$+E$,E$=F$+CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(10)+E$
840 DATA 1,2,128,130,132,134,22,22,22,22,10,32,136,138,32
850 DATA 1,2,140,142,144,22,22,22,10,32,146,32
860 DATA 1,5,148,148,21,1,1,148,148,20
870 DATA 1,5,148,148,21,1,1,148,20
880 ENDPROC
890 DEFPROC GC
900 PROTECT RED
910 PRINT  @ P(D),D*4;"     ";
920 LET P(D)=RAND(110),R=RAND(3)
930 IF R=0 THEN  LET A$=P$
940 ELSE  LET A$=G$
950 PRINT  @ P(D),D*4;A$;
960 LET P(D+1)=R
970 PROTECT CYAN
980 ENDPROC
990 DEFPROC CO
1000 IF F<=0 THEN  GOTO  LABEL C
1010 IF V=1 THEN  ENDPROC
1020 IF P(M+1)=0 THEN  GOTO  LABEL B
1030 LABEL C
1040 FOR I=5000 TO 5200
1050   SOUND I,20
1060 NEXT I
1070 PROC FIN
1080 ENDPROC
1090 LABEL B
1100 LET F=F+10
1110 IF F>1000 THEN  LET F=1000
1120 ENDPROC
1130 DEFPROC FIN
1140 PROTECT 0
1150 VDU 2,1,4
1160 POKE L+13,0
1170 POKE L+6,0
1180 CALL L
```

```
1190 PRINT  @ 30,20;"Fuel ";F;"  Score ";d;
1200 PRINT  @ 30,40;"Dernier score ";s;
1210 LET s=d,F=0
1220 IF S<d THEN  SWAP S,d
1230 PRINT  @ 30,60;"Meilleur score ";S;
1240 PAUSE 30000
1250 ENDPROC
```



PAPILLON

C'est le printemps !
Les papillons virevoltent de fleur en fleur.
On se sent des ailes et le nectar vous chatouille les antennes.
Mais dans ce paradis terrestre
le monstre est à l'affût.



BUT DU JEU

Il faut vous poser sur une des fleurs, en évitant de vous faire avaler par le caméléon qui, en dépit de sa discrétion, est nanti d'une langue fort dangereuse. Faites également attention aux coups de vent annoncés par un bip sonore, ils risquent de vous déporter et de vous faire courir de grands dangers.

AU CLAVIER

- Dirigez le papillon avec les touches ←→
- Actionnez «Return» pour remonter en catastrophe.
- Appuyez sur la barre «espace» pour vous poser sur une fleur.

```
100 CODE  00 00 07 0F 0F 0F 07 03 03 00 00 00
101 CODE  00 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 2F 0F 00 00
102 CODE  00 20 20 30 38 3C 3C 38 20 00 00 00
103 CODE  00 03 03 0F 1B 37 2F 3D 1F 06 00 00
104 CODE  00 2B 2B 3F 3F 3F 3F 2B 09 00 00 00
105 CODE  00 20 20 38 2C 36 3B 1E 3C 30 00 00
106 CODE  00 00 00 06 0E 0F 06 03 00 00 00 00
107 CODE  00 0E 3F 3F 3E 1C 19 3E 08 08 00 00
108 CODE  00 00 00 08 18 30 20 00 00 00 00 00
109 CODE  03 0F 17 17 1F 3F 07 0F 0F 0F 00 00
110 CODE  00 20 10 10 38 3C 00 2F 29 25 00 00
111 CODE  1F 1F 1F 1F 3F 3F 3F 1F 0F 07 00 00
112 CODE  31 31 31 31 39 39 39 21 22 3C 00 00
113 PROTECT 0
114 DPOKE GRAPHIC,LCTN(100)
115 LET B$=CHR$(1)+CHR$(6)+CHR$(134)+CHR$(136)+CHR$(138)
116 LET P$=CHR$(1)+CHR$(5)+CHR$(128)+CHR$(130)+CHR$(132)
117 LET F$=CHR$(1)+CHR$(7)+CHR$(140)+CHR$(142)+CHR$(144)
118 LET C$=CHR$(1)+CHR$(3)+CHR$(146)+CHR$(148)+CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(10)+CHR$(1
50)+CHR$(152)
119 LET E$=CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(10)+CHR$(32)+CHR$(32)
120 LET R=5,e=0
121 VDU 1,0,2,1,4
122 PROC PRES
123 REPEAT
124   LET e=e+1
125   PRINT  @ 50,110;CHR$(24);"essai ";e;CHR$(25);
126   LET X=65,H=10,x=X,h=H,d=5,F=TRUE,l=5,m=1,a=0,b=0,M=0,V=0
127   VDU 21
128   FOR I=0 TO 10
129     PRINT  @ 10+RAND(100),5+(RAND(3)*I);P$;
130   NEXT I
```

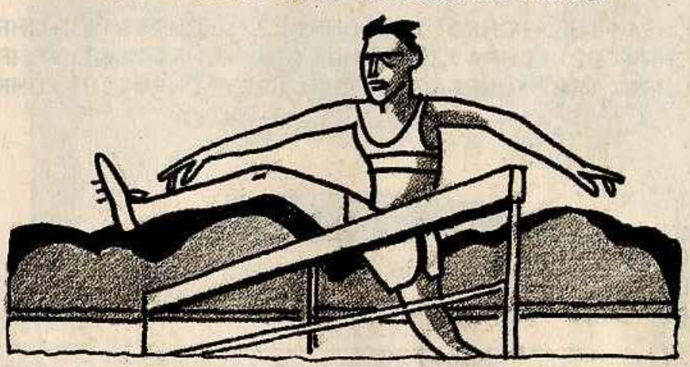
```
131   VDU 20
132   INK 4 .
133   FOR I=0 TO 4
134     MOVE 3,205+I
135     DRAW 255,205+I
136   NEXT I
137   INK 1
138   FOR I=0 TO 2
139     PRINT  @ 40+20*I,198;CHR$(21)+F$+CHR$(20);
140   NEXT I
141   REPEAT
142     PROTECT 4
143     PROTECT 4
144     LET A=RAND(12)
145     IF A=1 THEN  PROC VENT
146     LET D=INP(&0980),E=INP(&0080)
147     LET X=X+((D=223)-(D=251))*4+(RAND(4)-2)
148     LET H=H+d-(E=239)*7
149     IF D=247 THEN  LET H=H-20
150     PRINT  @ x,h;CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(32);
151     IF X>=108 THEN  LET X=4
152     IF X<=0 THEN  LET X=4
153     PRINT  @ X,H;B$;
154     PRINT  @ m,185;E$;
155     IF l>110 THEN  LET l=5
156 PRINT  @ l,185;C$;
157 PROC LG
158 LET m=l
159 LET h=H,x=X,l=l+5
160 IF H>195 THEN  LET F=FALSE
161 IF KEYN=32 THEN  LET F=FALSE
162 UNTIL F=FALSE
163 PAUSE 20000
164 PROC FIN
165 PRINT  @ 3,230;
166 UNTIL e=R
167 END
168 DEFPROC FIN
169 PROTECT 0
170 CLS
171 IF M=1 THEN  PRINT  @ 20,60;"Le cameleon a mange le papillon";
172 IF M=1 THEN  GOTO  LABEL B
173 IF H<200 AND H>190 AND X MOD 20>=0 AND X MOD 20<19 THEN  GOTO  LABEL A
174 PRINT  @ 20,60;"Le pauvre papillon n'a pas ";
175 PRINT  @ 20,80;"reussi a se poser sur la fleur."
176 GOTO  LABEL B
177 LABEL A
178 PRINT  @ 20,100;"BRAVO LE PAPILLON S'EST BIEN POSE  ";
179 LABEL B
180 PAUSE 30000
181 CLS
182 ENDPROC
183 DEFPROC VENT
184 BEEP 50,1000,63
185 PRINT  @ X,H;CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(32);
186 IF X>60 THEN  LET X=X+10+(RAND(10)+1)
187 ELSE  LET X=X-10-(RAND(10)+1)
188 IF X>108 THEN  LET X=4
189 IF X<4 THEN  LET X=X+80
190 ENDPROC
191 DEFPROC PRES
192 VDU 24
193 INK 6
194 PRINT  @ 40,30;"PAPILLON";
195 VDU 25
196 PRINT  @ 30,28;B$;
197 PRINT  @ 60,80;B$;
198 PRINT  @ 10,110;"Vous devez poser le papillon sur une";
```

```
199 PRINT  @ 10,120;"des fleurs.Il est guette par un came-";
200 PRINT  @ 10,130;"leon a vous d'eviter sa langue.";
201 PRINT  @ 10,140;"En tapant sur RETURN,le papillon";
202 PRINT  @ 10,150;"remonte rapidement.";
203 PRINT  @ 10,160;"Il faut lutter contre le vent.";
204 PRINT  @ 10,170;"Pour le deplacement utiliser: ";CHR$(123)+CHR$(32)+CHR$(124
);" et";
205 PRINT  @ 10,180;"pour ralentir la descente :";CHR$(125);
206 PRINT  @ 10,190;"Quand le papillon est pose taper";
207 PRINT  @ 10,200;"sur la barre d'espace";
208 PRINT  @ 10,220;"Taper sur le clavier pour jouer";
209 LET G=GETN
210 CLS
211 ENDPROC
212 DEFPROC LG
213 LET a=1*2+5,b=X*2,V=100
214 MOVE a,185
215 DRAW a,V
216 INK 1
217 MOVE a,V
218 DRAW a,185
219 INK 6
220 IF a>=b AND a<=b+18 AND V<=H THEN  LET F=FALSE,M=1
221 ENDPROC
222 PRINT  @ m,195;CHR$(32);
```



LES FOLLES HAIES

Bientôt les Jeux Olympiques. Avant d'affronter les plus grands athlètes, entraînez-vous. Votre stage de mise en condition commence avec le saut de haies.



BUT DU JEU

Choisissez votre distance et entraînez-vous sérieusement. Vos temps sont enregistrés, il faudra jouer contre la montre !

AU CLAVIER

Pour accélérer appuyez sur →
– Pour ralentir appuyez sur ←
– Pour sauter, appuyez sur «Return»

```
100 CODE  00 01 01 00 00 03 07 05 05 05 00 00
110 CODE  00 30 30 30 20 38 38 38 38 3F 00 00
120 CODE  01 01 01 03 07 3C 20 00 00 00 00 00
130 CODE  30 30 38 3C 0E 06 02 02 02 03 00 00
140 CODE  00 00 00 00 00 01 02 04 08 00 00 00
150 CODE  38 38 1A 12 3A 3E 38 38 38 38 00 00
160 CODE  00 00 00 00 01 01 02 02 04 06 00 00
170 CODE  38 3C 3E 33 21 02 04 08 04 00 00 00
180 CODE  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
190 DPOKE GRAPHIC,&01D4
200 PROTECT 0
210 VDU 1,4,2,1,4
220 LET X=10,Y=90,x=X,S=0,d=0,V=2,T=0,A=0,C=0
230 PRINT  @ 40,15;CHR$(24);"COURSE DE HAIES";CHR$(25);
240 PRINT  @ 10,80;"Pour sauter les haies tapez sur";
250 PRINT  @ 10,100;"RETURN,si vous voulez accelerer";
260 PRINT  @ 10,120;"ou ralentir utilisez les fleches";
270 PRINT  @ 10,140;"horizontales.";
```

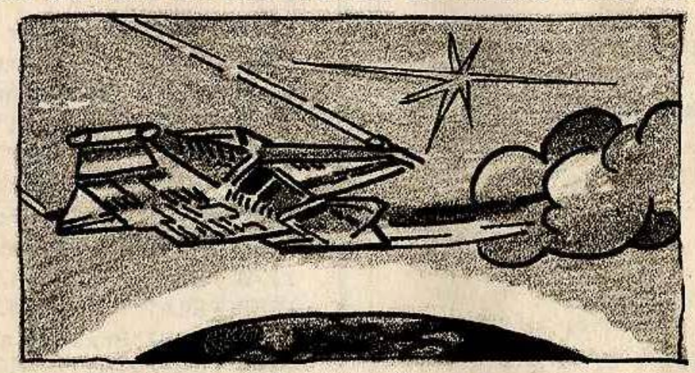
```
280 PRINT  @ 10,220;"Taper sur le clavier pour jouer";
290 LET G=GETN
300 FOR I=0 TO 60 STEP 20
310   PRINT  @ 10,80+I;CHR$(30);
320 NEXT I
330 PRINT  @ 10,220;CHR$(30);
340 FOR J=0 TO 3
350   FOR I=0 TO 8*J*J
360     PRINT  @ RAND(125),Y+J*10;CHR$(248);
370   NEXT I
380 NEXT J
390 INK 7
400 MOVE 3,131
410 DRAW 255,131
420 FOR I=0 TO 100 STEP 20
430   PRINT  @ 10+I,64;CHR$(24)+CHR$(73)+CHR$(25);
440 NEXT I
450 MOVE 3,143
460 DRAW 255,143
470 LET Y=90
480 FOR J=0 TO 3
490   LET X=40+20*J
500   VDU 1,2,2,1,24
510   PRINT  @ X,Y;CHR$(73);
520   VDU 25
530 NEXT J
540 LABEL D
550 PRINT  @ 3,220;"Distance choisie (multiple de 100)";
560 INPUT L
570 PRINT  @ 3,220;CHR$(30);
580 IF (L MOD 100)<>0 THEN  GOTO  LABEL D
590 DPOKE GRAPHIC,LCTN(100)
600 LET X=4,Y=176
610 LET C$=CHR$(128)+CHR$(130)+CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(10)+CHR$(132)+CHR$(134),D$
=CHR$(136)+CHR$(138)+CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(10)+CHR$(140)+CHR$(142)
620 LET E$=CHR$(144)+CHR$(144)+CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(10)+CHR$(144)+CHR$(144)
630 PROTECT 2
640 INK 7
650 REPEAT
660 LET T=T+1
670 LET D=INP(&0980)
680 LET V=V+(D=223)-(D=251),X=X+V
690 IF X>114 THEN  PROC EC
700 IF D=247 THEN  PROC SAUT
710 PRINT  @ x,Y;E$;
720 PRINT  @ X,Y;C$;
730 PAUSE 1000
740 PRINT  @ X,Y;E$;
750 PRINT  @ X+V,Y;D$;
760 LET x=X+V
770 UNTIL d=L
780 IF d=L THEN  PRINT  @ X+V,Y;E$;
790 IF d=L THEN  PAUSE 20000
800 PROTECT 0
810 VDU 1,7,2,1,4
820 PRINT  @ 40,5;CHR$(24);"RESULTATS";CHR$(25);
830 PRINT  @ 10,60;"Vous avez couru ";L;" metres en";
840 PRINT  @ 40,70;M;" mn ";m;" s";
850 PRINT  @ 10,80;"Vous avez saute  ";0.1*S;" haies sur ";0.04*d;
860 PRINT  @ 10,90;"Moyenne par tour: ";INT(T/(0.01*d));CHR$(32);"s";
870 PRINT  @ 3,230,"";
880 PROTECT 0
890 END
900 DEFPROC SAUT
910 PRINT  @ X,Y;E$;
920 LET X=X+5,Y=Y-22,T=T+1
930 IF X>117 THEN  LET X=4
940 PRINT  @ X,Y;C$;
```

```
950 LET A=(X-5) MOD 20
960 IF A<18 AND A>12 THEN  LET S=S+10
970 PRINT  @ X,Y;E$;
980 LET X=X+5,Y=Y+22
990 IF X>117 THEN  LET X=4
1000 PRINT  @ X,Y;D$;
1010 IF X MOD 20<=2 OR X MOD 20>=17 THEN  BEEP 100,200,63
1020 ENDPROC
1030 DEFPROC EC
1040 PRINT  @ X,Y;E$;
1050 LET X=4,d=d+100
1060 PRINT  @ 8,20;CHR$(24);d;" m";CHR$(25);
1070 PRINT  @ 3,220;"SCORE:";S;
1080 LET M=T DIV 60,m=T MOD 60
1090 PRINT  @ 40,220;"TEMPS: ";M;" mn ";
1100 PRINT  @ 80,220;m;" s ";
1110 ENDPROC
1120 NEXT I
1130 NEXT J
1140 ENDPROC
```

ORIC 1

LIGHT TRACK

Vous prenez les commandes d'un vaisseau spatial très étrange. En effet, son réacteur laisse derrière lui une traînée de fumée radio-active.



BUT DU JEU

Vous pourrez jouer soit seul contre l'ordinateur, soit contre un adversaire humain. Le but du jeu est simple, vous devez, le plus rapidement possible, encercler votre adversaire en évitant la trace du joueur concurrent, les cercles à l'écran et les limites du jeu. Mais attention ! La première collision de l'un ou de l'autre joueur est fatale au maladroit. Vos réflexes seront-ils assez rapides ?

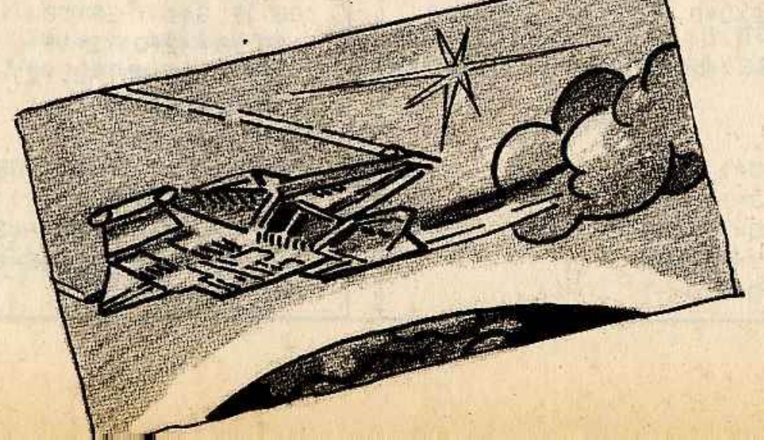
AU CLAVIER

- Ce jeu se commande au clavier
- Avec deux joueurs : joueur de droite ;
  * L = haut
  * . = bas
  * ; = gauche
  * ' = droite

joueur de gauche :
  * A = haut
  * Z = bas
  * D = droite
  * S = gauche
- Avec un joueur contre l'ordinateur, il faut prendre les commandes de gauche (A.Z.D.S).

```
0 REM COPYRIGHT TILT-MICRO
2 J=-1:Q=1
3 POKE 618,10
5 GOSUB 400
10 X1=110:Y1=100:X2=130:Y2=Y1
20 IFR=1THEN SOUND 1,(XO+Y1+X2)*100,9
25 IF G=1 ANDPOINT(XO+A,YO+B)=-1 THENC=0
:GOTO 800
28 L=L+1
30 K$=KEY$
35 IFK$="" THEN 80
40 IF K$="'" THEN Q=1:W=0
45 IF K$="D" THEN J=1:K=0
50 IF K$=";" THEN Q=-1:W=0
55 IF K$="S" THEN J=-1:K=0
60 IF K$="L" THEN Q=0:W=-1
65 IF K$="A" THEN J=0:K=-1
70 IF K$="." THEN Q=0:W=1
75 IF K$="Z" THEN J=0:K=1
80 X1=X1+J:Y1=Y1+K
82 IF POINT(X1,Y1)=-1  THENC=1:GOTO800
85 CURSET X1,Y1,1
90 IF G=1 THEN 600
100 X2=X2+Q:Y2=Y2+W
105 IF POINT(X2,Y2)=-1 THENC=2:GOTO800
110 CURSET X2,Y2,1
120 GOTO 20
300 REM == ERREUR ORDINATEUR ==
305 H=INT(RND(1)*2):IFH=0THENS=-1ELSES=1
310 IF A<>0 THEN A=0:B=S:GOTO 325
320 IF B<>0 THEN B=0:A=S
325 FOR M=1 TO 4
```

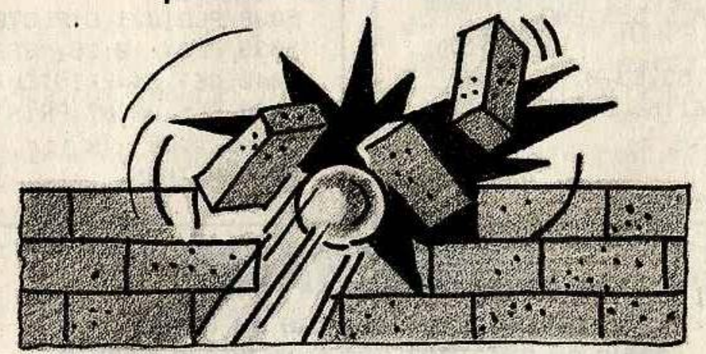
```
330 PT=POINT(XO+M*A,YO+M*B)
335 IF PT<>-1 THEN NEXT M
340 IF PT=-1 THEN A=-A:B=-B
350 RETURN
400 REM   == PRESENTATION ==
405 TEXT:CLS:PLAY 0,0,0,0
410 PAPER7:INK1
420 E$=CHR$(27)
425 PRINT CHR$(4)
430 PRINT"          "E$"J"E$"S"E$"A LIGHT
TRACK   "E$"W":PRINTCHR$(4)
:PRINT
440 PRINTCHR$(96);" TILT MICRO"
445 PRINT:PRINT:PRINT"Voulez-vous des ex
plications (O/N)";:GET EX$:
IFEX$="O"THEN1000
450 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Effets sonor
es (O/N)";:GET R$
460 IF R$="O"THEN R=1
465 IF R=1 THEN PLAY 7,0,0,0
470 XO=INT(RND(1)*190)+20:YO=INT(RND(1)*
150)+10:A=-1
480 PRINT:PRINT:PRINT"VERSIONS:":PRINT:P
RINT:PRINT"<1> SEUL CONTRE
L'ORDINATEUR"
490 PRINT:PRINT:PRINT"<2> 2 JOUEURS":GET
 G
500 HIRES
502 FORI=1 TO 20:XX=INT(RND(1)*180)+30:Y
Y=INT (RND(1)*150)+30
503 CURSETXX,YY,0:CIRCLE 10,1:NEXT
505 PRINTCHR$(17)
510 PAPER6:INK4
520 CURSET 20,0,0
525 DRAW 219,0,1
530 DRAW 0,199,1
535 DRAW -219,0,1
540 DRAW 0,-199,1
550 PRINT:PRINT"        <<<  LIGHT TRACK
 >>>"
560 RETURN
600 REM   == ORDINATEUR ==
610 XO=XO+A:YO=YO+B
620 CURSET XO,YO,1
630 FOR N=1 TO 3
635 PO=POINT(XO+N*A,YO+N*B)
640 IF PO<>-1 THEN NEXT N
650 IF PO=-1 THEN GOSUB 300
660 GOTO 20
800 REM == PERTE DU JEU ==
805 TEXT:CLS:IFR=1 THEN EXPLODE
808 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
810 IF C=0 THENPRINT"VOUS AVEZ GAGNE! BR
AVO.":GOTO 830
820 PRINT"LE JOUEUR ";C;"A PERDU!"
830 PRINT:PRINT:PRINT"DUREE DU JEU
:";L
840 PRINT:PRINT"UNE AUTRE PARTIE (O/N):"
;:GET R$
850 IF R$="O" THEN RUN
860 IF R$="N" THEN END
870 GOTO 840
1000 CLS:PRINT
1010 PRINTCHR$(132);"Regle generale:":PR
INT
1020 PRINT"vous deplacez un point qui la
isse":PRINT
1030 PRINT"derriere lui une trace lumine
use.":PRINT
1040 PRINT"Cette trace ainsi que les bor
ds ne":PRINT
1050 PRINT"sont plus franchissables et v
ous":PRINT
1060 PRINT"devez tentez d'enfermer votre
":PRINT
1070 PRINT"adversaire a l'interieur."
1075 PRINT:PRINT"pressez une touche";:GE
T Z$:CLS
1080 PRINT:PRINTCHR$(132);"2 JOUEURS:":P
RINT
1090 PRINT"- Joueur de droite:":PRINT
1100 PRINT" '  a droite":PRINT
1110 PRINT" ;  a gauche":PRINT
1120 PRINT" L  haut":PRINT
1130 PRINT" .  bas":PRINT
1140 PRINT"- Joueur de gauche:":PRINT
1150 PRINT" D  a droite":PRINT
1160 PRINT" S  a gauche":PRINT
1170 PRINT" A  haut":PRINT
1180 PRINT" Z  bas":PRINT
1190 PRINT"Pressez une touche";:GET Z$
1200 CLS:PRINT
1210 PRINT CHR$(132);"Contre l'ORIC:":PR
INT
1220 PRINT"Vous utilisez les touches du
joueur":PRINT
1230 PRINT"gauche (DSAZ) et vous partez
du":PRINT
1240 PRINT"centre de l'ecran.":PRINT
1250 PRINT"l'autre trait represente l'OR
IC.":PRINT:PRINT"BONNE CHAN
CE!"
1260 PRINT:PRINT"Pressez une touche";:GE
T Z$
1270 CLS:GOTO 450
```



ORIC 1

ORIC-BRIQUES

Défoulez-vous en cassant des briques. Une reprise des premiers jeux vidéo de café. Mais celui-ci, contrairement à ces ancêtres, possède sons et couleurs.



BUT DU JEU

Vous devez détruire peu à peu un mur de briques à l'aide d'une balle d'acier. Vous disposez d'une raquette pour renvoyer la balle vers le mur. Parfois elle s'infiltre à l'intérieur et détruit une grande partie du mur sans aucun effort de votre part. Bien sûr, la difficulté du jeu dépend de la taille de la raquette choisie. Et si vous voulez rire, choisissez une taille de raquette supérieure à 5. Vous allez avoir une petite surprise quant à la représentation de la raquette.

AU CLAVIER

- Choisissez une taille pour la raquette entre 1 et 4, au-dessus pour faire une folle partie.
- Vous disposez de trois balles.
- Le déplacement de la raquette se fait par l'intermédiaire des touches d'édition situées en bas du clavier à droite et à gauche. La flèche au-dessus de la touche indique la direction que prendra la raquette.

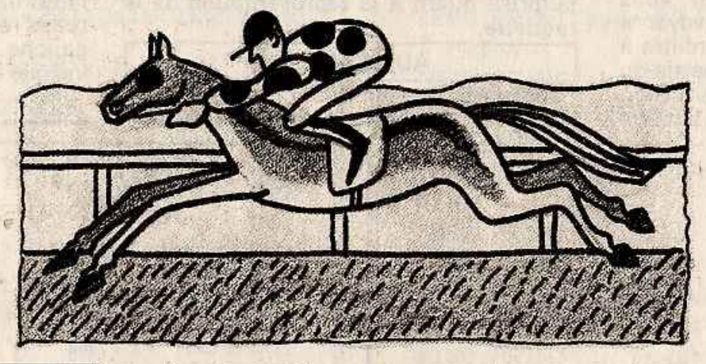
```
0 REM COPYRIGHT TILT-MICRO
1 X=1:Y=26
2 POKE 618,10
3 HN$="?????":RE=50
5 CLS:PAPER0:INK3:GOSUB 5000
10 CLS:PAPER0:INK3:R=5
12 ER$=""
15 RESTORE
20 POKE 853,200
30 FORI=4TO26:PLOT2,I,CHR$(255):PLOT38,I
,CHR$(255):NEXT
40 PLOT 2,3,20:PLOT 3,3,1:PLOT 14,3,"ORI
C-BRIQUES"
50 FORI=46856 TO 46870:READ C:POKEI,C:NE
XT
60 FOR I=5 TO 12:FORJ=4TO36
70 PLOT J,I,"b":NEXTJ:NEXTI
72 IF TR=1 THEN R$="aa"
74 IF TR=2 THEN R$="aaa"
76 IF TR=3 THEN R$="aaaa"
78 IF TR=4 THEN R$="aaaaa"
80 IF TR<>1 AND TR<>2 AND TR<>3 AND TR<>
4 THEN R$="aa  aa  aa"
81 GOSUB 1000
82 IFLEN(R$)>20THENCLS:PRINTCHR$(17);"RA
QUETTE TROP GRANDE.":POKE85
3,30:EDIT80:END
83 FORI=1TOLEN(R$):ER$=ER$+" ":NEXTI
84 B$="o":TG=38-LEN(R$)
85 PLOT 1,26,1:PLOT X,Y,R$
90 PLOT 1,0,4:PLOT 2,0,"BALLE:":PLOT8,0,
STR$(R)
92 PLOT 1,1,7:PLOT 2,1,"HI-SCORE:":PLOT1
1,1,STR$(RE)
93 PLOT 20,1,7:PLOT 21,1,HN$
94 PLOT 1,2,1:PLOT 2,2,"SCORE:"
100 IF PEEK(520)=188 THEN A=2
110 IF PEEK(520)=172 THEN A=-2
120 IF A=0 THEN 170
140 PLOT X,Y,ER$
150 X=X+A
152 A=0
155 IF X<3 THEN X=3
160 IF X>TG THEN X=TG
165 PLOT X,Y,R$
170 REM /\/\/\ BALLE /\/\/\
180 PLOT Q,W," "
190 Q=Q+G:W=W+H
200 S=SCRN(Q,W)
210 IF S=98 THEN GOSUB 1100
220 IF S=97THEN W=W-H:H=-H:SHOOT:G=INT(R
ND(1)*2):IF G=0 THEN G=-1
230 IF Q<3 OR Q>37 THENG=-G:Q=Q+G
240 IF W<4 THEN W=4:H=-H
242 IF Q=3 AND W=25 THEN Q=4
244 IF Q=37 AND W=25 THEN Q=36
245 IF W>25 THEN 2000
250 PLOT Q,W,B$
500 GOTO 100
1000 Q=19:W=13::A=0:G=0:H=1:Y=26
1005 X=20-(LEN(R$)/2)
1010 RETURN
1100 L=L+10:L$=STR$(L):PLOT 8,2,L$
1105 PING
1115 IF L=2640THENL=L+100:PLOT15,15,"BON
US 100":WAIT 80:GOTO 10
1120 H=-H:G=INT(RND(1)*2):IF G=0 THEN G=
-1
1130 RETURN
2000 R=R-1:IF R=0 THEN 2050
2005 PLOT 8,0,STR$(R)
2010 PLOT X,Y,ER$
2030 GOSUB 1000:PLOT X,Y,R$:WAIT 30
2040 GOTO 100
2050 CLS:IF L>RE THENPRINT:PRINT"RECORD!
"
2051 POKE 853,30
```

```
2055 IFL>RETHENINPUT "VOTRE NOM S.V.P:";
HN$:HN$=MID$(HN$,1,8):RE=L
2057 PRINT:PRINT"SCORE:";L
2060 PRINT:PRINT"UNE AUTRE PARTIE (O/N)"
;:GET P$
2070 IF P$="O" THEN L=0:GOTO 10
2080 IF P$="N" THEN CALL 555:END
2090 GOTO 2060
3000 DATA 63,63,63,63,63,63,0,0
3010 DATA 55,55,55,0,61,61,61,0
5000 REM PRESENTATION
5005 C=0
5010 FORI=48080TO49000STEP40
5020 POKE I,10:NEXT
5025 PRINT CHR$(4)
5030 FOR I=1TO11:PRINTSPC(12)"ORIC-BRIQU
ES"
5035 PRINT:NEXT:FORI=1TO25STEP2:C=C+1:IF
C=8THENC=1
5038 PLOT0,I,C:PLOT0,I+1,C:NEXT
5039 PLOT 10,26,"PRESSEZ UNE TOUCHE..."
5040 GET Z$:PRINTCHR$(4)
5050 CLS:PRINT:PRINT"TAILLE RAQUETTE:1 2
 3 4:";:GET TR
6000 RETURN
```



LONGCHAMP

**Tentez votre chance au tiercé.
Mais ne comptez pas trop sur le hasard.
Vos finances sont assez limitées, choisissez le bon cheval, sinon gare à la ruine.**



BUT DU JEU

Pariez sur le cheval gagnant, en lui donnant une cote ou un handicap. Bien sûr, le résultat de la course dépend de la cote de chaque cheval. Après avoir répondu à quelques questions, vous verrez la course se dérouler à l'écran.

AU CLAVIER

- Choisissez le nombre de tours que doivent effectuer les chevaux puis le nombre de joueurs et faites vos pronostics.
- Après votre mise, les chevaux s'approchent de la grille de départ. C'est parti !

```
1 REM COPYRIGHT TILT MICRO
2 GOSUB 1000
5 DIM NO$(20),SO(20),PR$(20),MI(20)
10 PRINT CHR$(12):PAPER4:INK7
15 V=7:E$=CHR$(27)
18 PRINT"                  ";
20 PRINTCHR$(4)CHR$(27)"N"CHR$(27)"Q  TI
ERCE   "CHR$(27)"T";CHR$(4)
25 PRINT:PRINT
30 PRINT"TILT MICRO":PRINT:PRINT
33 IF FG=0 THEN INPUT"Nombre de tour(s):
";TR:FG=1:GOTO10
34 FOR BO=1 TO TR:RESTORE
35 FOR PY=1 TO 40:READC:NEXTPY:GOSUB285
40 PRINT:IF FL=0 THEN INPUT"Nombre de jo
ueur(s):";JO
45 PRINT:PRINT"Preparez vos pronostics,p
uis pressez  la barre d'esp
ace."
48 GET A$:CLS
49 PRINT:PRINT"COURSE N'";BO:PRINT
50 FOR I=1 TO JO
55 PRINT:IF FL=0 THEN SO(I)=100
60 PRINT"Joueur ";I:INPUT "Votre pronost
ic:";PR$(I)
62 IF LEN(PR$(I))<>3 GOTO 60
65 PRINT "vous avez ";SO(I);" Francs"
67 PRINT:INPUT"Votre mise:";MI(I)
68 IF SO(I)-MI(I)<0 THENPRINT"TRICHEUR!"
:GOTO 65
69 SO(I)=SO(I)-MI(I)
70 NEXT I:FL=1
75 PRINTCHR$(17)
80 PRINTCHR$(12)
82 INK1:E$=CHR$(27)
85 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:P
RINT:PRINT:PRINT"        ";
90 PRINTCHR$(4)E$"N"E$"WATTENTION AU DEP
ART! "E$"T"
95 PRINT CHR$(4)
97 FOR S=1 TO 4:PING:WAIT 30:NEXTS
100 WAIT 300
110 CLS
115 FOR I=120 TO 720STEP 120
120 READ PO
135 POKE 48039+I+3,PO
140 POKE 48040+I,32
145 NEXT I
150 PAPER2:INK0
155 FORI=0 TO 36:PRINT"\";:NEXTI
160 FORI=1TO24:PRINT:NEXTI
165 FORI=0 TO 36:PRINT"\";:NEXTI
```

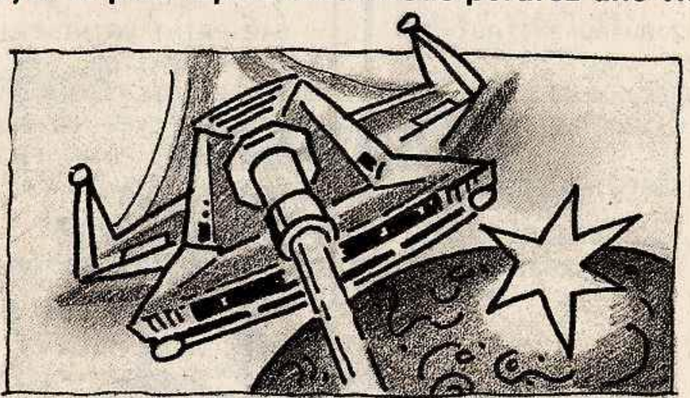
```
170 FORI=3 TO 18 STEP 3
180 PLOT 2,I,"&£"
188 NEXT I
195 REM **** DEPLACEMENT ****
196 FORI=1TO6:X(I)=2:NEXT I
200 FORY=3 TO 18 STEP 3
205 K=Y/3
210 CA=17-(A(K))
212 IF F=0 THEN 220
214 IF K=GA(1) OR K=GA(2) OR K=GA(3) THE
N NEXT Y:GOTO 200
220 AV=INT(RND(1)*CA)+2:AV=AV-3:IFAV<=2T
HEN AV=INT(RND(1)*4)+2
225 PLOT X(K),Y,"  ":AX(K)=X(K)
230 X(K)=X(K)+AV:IF X(K)>36 THEN X(K)=38
:    GOTO240
235 IFX(K)>36THENF=F+1:GA(F)=K:GOSUB 900
:IF F=3 GOTO 500
240 FOR R=AX(K)+1 TO X(K)
245 PLOT R,Y,"&£"
248 WAIT 8
250 PLOTR,Y,"  "
251 IFR=X(K) THEN 253
252 R=R+1
253 IFR>36 THEN X(K)=37:GOTO 235
254 PLOT R,Y,"@*"
256 WAIT 8
258 PLOT R,Y,"  "
260 NEXT R
262 WW=INT(RND(1)*2):IFWW=0THENNC$="@*"E
LSENC$="&£"
265 PLOT R-1,Y,NC$
275 NEXT Y
280 GOTO 200
285 FORI=1 TO 20:READC$:NO$(I)=C$:NEXTI
288 FOR I=1 TO 6
290 HA(I)=INT(RND(1)*20)+1
292 FOR J=1 TO I:IF J=I THENNEXTI
294 IF HA(I)=HA(J)THEN290
295 IF I<>7 THEN NEXT J
296 IF I<>7 THEN NEXT I
300 FOR I=1 TO 6
305 C$=NO$(HA(I)):LE=LEN(C$)
307 CO=INT(RND(1)*11)+5
308 A(I)=CO
310 PRINTI;"&£:";C$;
315 PRINT TAB(30-LE) "Cote:";CO
316 PLOT 30,V,"/1":V=V+2:PRINT
320 NEXT I:V=0
325 RETURN
328 REM******** DATA *********
330 DATA 0,0,0,31,63,23,20,10
332 DATA 8,22,24,56,60,52,20,40
334 DATA 0,0,0,31,63,23,20,40
336 DATA 8,22,24,56,56,52,18,9
338 DATA 0,0,63,18,63,18,18,18
340 DATA"L'AS DES AS","LANTERNE ROUGE","
PAPILLON"
350 DATA"OURAGAN","POY-POY","MARCHE ARRI
ERE"
360 DATA"BANJO";"L'INDESIRABLE","GRAND G
UIGNOL"
370 DATA"RAJI","JOLI COEUR","FIGARO"
380 DATA"JOLLY JUMPER","L'ARNAQUE","MACA
RON"
390 DATA"P'TIT GIBUS","WHITE LABEL","ALL
EZ FRANCE"
395 DATA"MELI MELO","CHIC TYPE"
400 DATA 0,1,3,4,5,7
410 REM *** FIN DES DATA ***
500 CLS:PAPER4:INK3
510 PRINT:PRINT:PRINT
520 E$=" "+CHR$(27)
530 PRINTCHR$(4)E$"J"E$"QRESULTATS:"E$"T
"
540 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
550 FORI=1TO3
560 PRINTE$"J"E$"G"GA(I);" ";
570 NEXTI:PRINTCHR$(4)
580 PRINT:PRINT:PRINT
585 REM *** CALCUL DES GAINS ***
590 FOR J=1 TO JO
595 FORC=1TO3
600 FORK=1TO3
610 PN$=MID$(PR$(J),C,1):PN=VAL(PN$)
620 IFPN<>GA(K)THENNEXTK:PRINT"Joueur ";
J;"Rien gagne.desole!":NEXT
J:GOTO705
630 NEXTC
640 FORV=1TO2
650 PN$=MID$(PR$(J),V,1):PN=VAL(PN$)
660 IF PN=GA(V) THEN NEXT V:TT=MI(J):GOT
O680
670 TT=MI(J)/2
680 AR=TT*(A(GA(1))*3+A(GA(2))*2+A(GA(3)
))
685 AR=AR/10
690 PRINT"Joueur ";J;" vous avez gagne "
;AR;"F":SO(J)=SO(J)+AR
700 PRINT:NEXTJ
705 GETZ$:CLS:PRINTCHR$(17):V=1:INK7:F=0
708 F=0:FORBB=1TO3:GA(BB)=0:NEXTBB
710 NEXT BO
715 INK3
720 PRINTCHR$(4)E$"J"E$"PRESULTATS FINAU
X:"CHR$(27)"T"
730 PRINTCHR$(4):PRINT
740 FORI=1 TO JO
750 PRINT"Joueur n'";I;":";SO(I)
760 PRINT:NEXT I
770 END
900 X(K)=3:AX(K)=3
910 CC=120+((Y/3-1)*120)
920 POKE 48039+CC+3,2
930 POKE 48040+CC,32
940 PAPER2
950 RETURN
999 REM *** CARACTERES ***
1000 FOR I=46592 TO 46599
1010 READ C
1020 POKE I,C:NEXTI
1030 FOR I=46376 TO 46383
1040 READ C
1050 POKE I,C:NEXT I
1060 FORI=46384 TO 46391
1070 READ C
1080 POKE I,C:NEXTI
1090 FOR I=46840 TO 46847
```

```
1100 READ C
1110 POKE I,C:NEXT I
1120 FORI=46816 TO 46823
1130 READ C
1140 POKE I,C:NEXTI
1150 RETURN
```



ALTITUDE 0

Vous avez réchappé à de terribles dangers, mais les envahisseurs que vous allez combattre aujourd'hui sont particulièrement redoutables. Soyez le plus rapide sinon vous perdrez une vie.



BUT DU JEU

Vous devez à l'aide du canon Laser qui équipe votre vaisseau, abattre un à un les envahisseurs. Faites vite car la zone d'évolution de vos ennemis s'abaissé peu à peu et ils se rapprochent inévitablement de votre vaisseau.

AU CLAVIER

- Déplacez votre vaisseau situé en bas de l'écran à l'aide des touches d'édition de gauche et de droite.
- Pour tirer, pressez la barre espace.

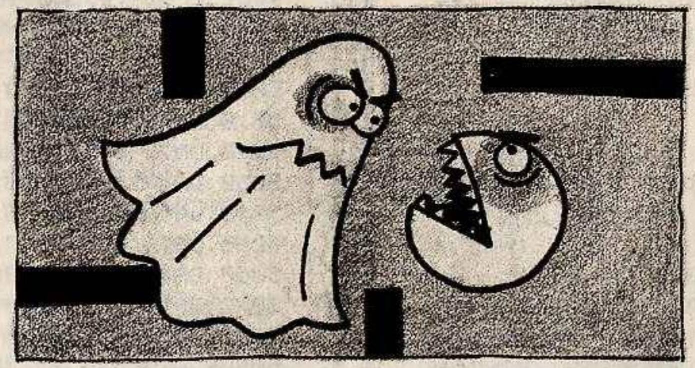
```
0 REM COPYRIGHT TILT MICRO
5 FORI=46856 TO 46935
6 READ C:POKE I,C:NEXT
10 CLS:PAPER0:INK3:NV=3
11 PLOT 0,0,20:PLOT1,0,1
12 PLOT 2,0,"SCORE:":PLOT 15,0,"HI-SCORE
:":PLOT 31,3,"TEMPS:"
13 PLOT 16,1,STR$(HS)
14 PLOT 0,3,20:PLOT1,3,1
15 PLOT 2,3,"VIES:":PLOT15,3,"PLAFOND:"
16 PLOT 3,4,STR$(NV)
17 PLOT 30,0,"M.JOUEUR:":PLOT30,1,N$
20 POKE 618,10
25 X=18:V$="abc":W=1:Q=1:W$="ghi"
26 XB=INT(RND(1)*34)+2
30 P=5:C=0
31 FORI=6TO24:C=C+1:IFC=8 THEN C=1
32 PLOT 0,I,C:NEXT
33 POKE 853,250
35 P=P+1:YB=P+2:XB=INT(RND(1)*34)+2
36 PLOT16,4,"  ":PLOT 16,4,STR$(21-P)
37 IF P=21 THEN PING:SC=SC+100:CLS:GOTO
11
40 FORI=1 TO 37:PLOTI,P,"-":NEXT
45 PLOT0,P,6
50 PLOT X,26,V$:PLOT X,25,W$
55 PLOT 0,26,7:PLOT0,25,1
60 IF PEEK(520)=157 THEN GET Z$
65 IF PEEK(520)=56THEN 125
70 IFPEEK(520)=143 THEN A=2
80 IFPEEK(520)=131 THEN A=-2
90 IF PEEK(520)=174ANDIT=0THEN GOTO1000
100 IT=0
110 PLOT X,26,"   ":PLOTX,25,"   "
115 X=X+A:A=0
117 IF X<1 THEN X=1
119 IF X>35 THEN X=35
120 PLOT X,26,V$:PLOT X,25,W$
125 PLOT XB,YB,"   "
130 XB=XB+Q:YB=YB+W
131 IF XB<1 THEN XB=XB+1:Q=-Q
132 IF XB>34 THEN XB=XB-1:Q=-Q
133 IF YB=P+1 THENGOSUB 1500
135 IF SCRN(XB,YB)<>32 THEN 2500
136 IFSCRN(XB+1,YB)<>32 THEN 2500
137 IFSCRN(XB+2,YB)<>32 THEN 2500
138 IF YB=26THENGOSUB 1500
140 PLOT XB,YB,"dfj"
141 PLAY 1,0,0,0
142 SOUND 1,INT(RND(1)*100)+10,5
145 C=C+1:PLOT32,4,STR$(C)
150 IF C=100 THEN 2500
500 GOTO 60
1000 REM /\ TIR /\
1002 IT=1
1005 PLAY 5,0,0,0
1010 FOR I=24 TO P+1 STEP -1
1015 SOUND 1,4*I,9:SOUND 3,20*I,8
1020 S=SCRN(X+1,I)
1030 IF S=102THENPLAY 0,0,0,0:GOTO 2000
1040 PLOT X+1,I,"!"
1050 NEXT:PLAY0,0,0,0:FORI=24 TO P+1 STE
P -1
1060 PLOT X+1,I," ":NEXT:PLAY 0,0,0,0
1070 GOTO 110
1500 REM REBOND H,B
1510 W=-W
1520 H=INT(RND(1)*2):IF H=0THENQ=-1ELSEQ
=1
1530 RETURN
```

```
2000 REM TOUCHE
2002 PLAY 1,0,0,0
2003 REPEAT
2005 FORI=60TO90:SOUND1,I,8:NEXTI:Z=Z+1:
UNTIL Z=4:Z=0
2010 PLAY 0,0,0,0
2020 PLOT XB,YB,"eee":WAIT 5
2030 FORI=24 TO YB+1 STEP -1
2040 PLOTX+1,I," ":NEXT:PLOT XB,YB,"
2050 SC=SC+(100-C):W=1
2052 Q=INT(RND(1)*2):IFQ=0THENQ=-1
2055 FORI=1TO37:PLOTI,P," ":NEXT
2060 C=0:PLOT 32,4,"    "
2070 PLOT 3,1,STR$(SC)
2100 GOTO 35
2500 REM PERTE
2510 PLAY 7,0,0,0:MUSIC 1,0,1,9:WAIT20:P
LAY 0,0,0,0
2515 WAIT 15
2520 C=0:NU=NU-1:IF NU=0 THEN 2600
2522 PLOT XB,YB,"   "
2525 PLOT 3,4,STR$(NU)
2530 PLOT 32,4,"    "
2535 XB=18:YB=P+2
2540 GOTO 60
2600 CLS
2605 PRINT:PRINT
2610 IF SC>HS THENPRINT"RECORD BATTU!":P
RINT
2620 IFSC>HSTHENHS=SC:INPUT"VOTRE NOM:";
N$:PRINT:PRINT"MERCI.":N$=M
ID$(N$,1,8)
2630 PRINT:INPUT"UNE AUTRE PARTIE";R$
2640 IF R$="O" THENCLS:SC=0:NU=3:GOTO11
2650 PRINT:PRINT"AU REVOIR!"
2652 POKE 853,32:PRINTCHR$(17)
2655 END
5000 DATA 20,21,23,23,22,20,28,8
5010 DATA 54,55,55,21,20,28,20,20
5020 DATA 20,20,52,52,52,20,28,8
5030 DATA24,24,31,1,1,63,48,32
5040 DATA 37,16,2,42,1,21,0,43
5050 DATA 33,63,45,45,63,63,18,12
5060 DATA 0,0,0,0,1,9,9,28
5070 DATA 8,8,28,62,63,43,9,28
5080 DATA 0,0,0,0,0,8,8,28
5090 DATA 6,6,62,32,32,63,3,1
```



TILTMAN

Vous pensiez avoir détruit pour toujours ces nombreux enzimes gloutons et fantômes qui hantaient le château de vos ancêtres, lourde erreur. Certains d'entre eux ont survécus. C'est votre dernière chance, saisissez-là.



BUT DU JEU

Vous incarnez aujourd'hui un enzime glouton affamé. Il a une telle faim qu'il doit dévorer toutes les pastilles se trouvant sur son chemin. Malheureusement, un fantôme vous poursuit. Échappez-lui le plus longtemps possible. Mais des bonus aux quatre coins du labyrinthe vous permettent de le dévorer. Des fruits situés près de son repaire vous donneront des points supplémentaires.

AU CLAVIER

- Dirigez votre petit enzime glouton à l'aide des touches :

* A = haut
* Z = bas
* K = gauche
* L = droite

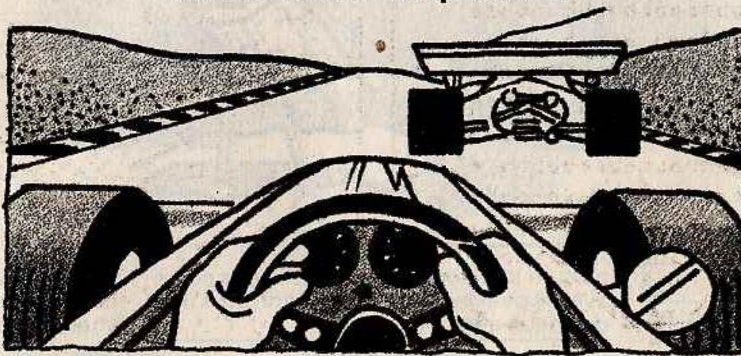
```
0 REM COPYRIGHT TILT-MICRO
1 AP$="b":FR$="k":DR$="l":PG$="dd"
3 TA=50:TD=40:T1=30:NP=3
5 POKE 618,10:POKE 853,100
10 TEXT:CLS:PAPER4:INK1
20 FOR A=46856 TO 46959
25 READ C:POKE A,C:NEXT A
26 A=0:B=0
30 FOR I=2 TO 12
35 PLOT I-1,12,"  ":PLOT I,12,"dbTILTMAN
bh":WAIT 15:NEXTI
40 WAIT 100
100 CLS:INK4:AP$="b":X=14:Y=20:P$="d":XF
=14:YF=9:F$="h":M=1:AF=-1
102 PRINT
105 IF FR$="j" THEN FR$="k"ELSEFR$="j"
108 PLOT 28,26,5:PLOT 29,26,DR$
110 FOR I=1 TO 27
120 PLOT I,0,"a":PLOT I,26,"a":NEXTI
130 PRINT"abbbbbbbbbbbbabbbbbbbbbbbba"
140 PRINT"abaaaabaaaaababaaaaabaaaaba"
150 PRINT"abaaaabaaaaababaaaaabaaaaba"
160 PRINT"abbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbba"
170 PRINT"abaaaababaaaaaaaaababaaaaba"
```

```
180 PRINT"abbbbbbabaaaaaaaaababbbbbba"
190 PRINT"aaaaaababbbbbabbbbbabaaaaaa"
200 PRINT"      abaaaaababaaaaaba"
210 PRINT"      ababbbbbbbbbbbaba"
220 PRINT"      ababaaa===aaababa"
230 PRINT"aaaaaababa         ababaaaaaa"
240 PRINT"bbbbbbbbba         abbbbbbbbb"
250 PRINT"aaaaaababaaaaaaaaaababaaaaaa"
260 PRINT"      ababbbbbbbbbbbaba"
270 PRINT"      ababaaaaaaaaaaaba"
280 PRINT"aaaaaababaaaaaaaaaaababaaaaaa"
290 PRINT"abbbbbbbbbbbbabbbbbbbbbbbba"
300 PRINT"abaaaabaaaaababaaaaabaaaaba"
310 PRINT"abaaaabaaaaababaaaaabaaaaba"
320 PRINT"abbbbabbbbbbbbbbbbbbbabbbba"
330 PRINT"aaaababababaaaaaaaaabababaaaa"
340 PRINT"abbbbbbabbbbbabbbbbabbbbbba"
350 PRINT"abaaaaaaaaaababaaaaaaaaaaba"
360 PRINT"abaaaaaaaaaababaaaaaaaaaaba"
370 PRINT"abbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbba"
372 PLOT 28,24,1:PLOT 29,24,GD$
375 PLOT2,2,"c":PLOT26,2,"c":PLOT2,20,"c
":PLOT26,20,"c"
378 PLOT X,Y,P$
380 INK3
381 PLOT28,15,6:PLOT29,15,PG$
382 PLOT11,12,"TILTMAN"
385 PLOT 28,0,1:PLOT29,0,"SCORE:"
390 REM == ACTION ==
400 K$=KEY$
401 IFTE>0THENTE=TE-1ELSEM=1:F$="h"
403 L$=STR$(L):PLOT28,1,L$
410 IF K$="L"THENA=1:B=0:P$="d"
420 IF K$="K"THENA=-1:B=0:P$="e"
430 IF K$="A"THENA=0:B=-1:P$="f"
440 IF K$="Z"THENA=0:B=1:P$="g"
450 PLOT X,Y," "
455 X=X+A:Y=Y+B
460 IF X=0 AND Y=12 THEN X=27
465 IF X=28 AND Y=12 THENX=1
470 SC=SCRN(X,Y)
475 IF SC=104 THEN 2000
480 IF SC=105THEN3000
485 IF SC=97 OR SC=61 THEN X=X-A:Y=Y-B
490 IF SC=98THENL=L+10:CP=CP+1:PING:IF C
P>275THEN6000
495 IF SC=99 THEN GOSUB 4000
500 IF SC=106ORSC=107THENL=L+300:CC=0:IF
 ES$="O"THENGOSUB 6100
580 PLOT X,Y,P$
600 REM== FANTOME ==
610 IF XF<XTHENAF=1:BF=0:GOTO650
620 IF XF>XTHENAF=-1:BF=0:GOTO650
630 IF YF<Y THENBF=1:AF=0:GOTO650
640 IF YF>YTHENBF=-1:AF=0
650 PLOTXF,YF,AP$:XF=XF+M*AF:YF=YF+M*BF
655 IFYF=12ANDXF<1THENXF=27
658 IFYF=12ANDXF>27THENXF=1
660 SF=SCRN(XF,YF)
670 IF SF>99 AND SF<104 THEN 2000
680 IFSF=97ORSF=61THENN=N+1:GOTO900
690 AP$=CHR$(SF)
700 PLOT XF,YF,F$
710 CC=CC+1:IFCC=TATHENPLOT14,14,FR$:DC=
TD
720 DC=DC-1:IF DC=0THENPLOT14,14," ":CC=
0
800 GOTO 400
900 REM=BLOQUE=
905 XF=XF-M*AF:YF=YF-M*BF
906 PLOT XF,YF,F$
908 IF N=2 THEN N=0:GOTO400
910 IF AF=1THEN620
920 IF AF=-1THEN630
930 PLOT XF,YF,AP$
940 GOTO400
2000 REM==PERTE==
2005 PLAY 7,0,3,10:WAIT50:EXPLODE
2010 NP=NP-1:IF NP=0THEN 2050
2012 IFNP=2THENPG$="d"ELSEPG$=" "
2013 PLOT 28,15,6:PLOT29,15,"   ":PLOT29
,15,PG$
2015 PLOT X,Y," "
2020 X=14:Y=20:XF=14:YF=9
2040 GOTO 390
2050 CLS:PRINT:PRINT:PRINT"SCORE FINAL:"
;L
2060 PRINT:PRINT:END
3000 REM==GOBE FANTOME==
3005 GOSUB6100
3010 L=L+300:CP=CP+1
3012 F$="h":IFCP>278THEN6000
3015 XF=14:YF=9:TE=0
3020 GOTO 400
4000 REM== ENERGIZER ==
4001 ZAP
4002 CP=CP+1:L=L+100:F$="i"
4005 IF CP>278THEN6000
4010 M=-1:TE=T1:RETURN
5000 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63
5010 DATA 0,0,0,12,12,0,0,0
5020 DATA 0,0,30,30,30,30,0,0
5030 DATA 12,30,59,63,56,63,30,12
5040 DATA 12,30,55,63,7,63,30,12
5050 DATA 0,0,18,51,63,63,30,12
5060 DATA 0,0,12,30,63,63,51,18
5070 DATA 12,30,63,45,45,63,63,45
5080 DATA 12,30,51,33,33,33,63,45
5090 DATA 6,0,12,30,63,30,12,0
5100 DATA 0,28,20,28,8,12,8,12
5110 DATA 16,24,28,30,16,16,16,16
5120 DATA 30,30,30,30,16,16,16,16
6000 REM==FIN DE TABLEAU==
6010 PLOT X,Y," "
6012 A=0:B=0
6015 PLAY 7,0,0,0
6020 FORI=40 TO 10 STEP -2
6030 SOUND 1,I,9:WAIT 05:NEXTI:PLAY0,0,0
,0:PLAY1,0,1,10
6032 DR$=DR$+"l"
6033 IF LEN(DR$)=5 THEN DR$="":GD$=GD$+"
m"
6034 PLOT28,24,1:PLOT29,24,GD$
6035 TA=TA+3:TD=TD-2:T1=T1-2:CP=0
6036 IF TD<0THENTD=0
6038 IF T1<0THENT1=0
6039 WAIT50:PING
6040 GOTO 100
```

```
6100 REM ==SON GOBE==
6105 PLAY 1,0,1,10
6110 FOR I=10 TO 350 STEP 10
6120 SOUND 1,I,9:NEXTI
6130 PLAY 0,0,0,0
6140 RETURN
```


FORMULE 1

Pilote de Formule 1, vous allez vivre une épreuve comptant pour le Championnat du monde de la spécialité.



BUT DU JEU

Au volant de votre Formule 1, vous allez participer à une course un peu spéciale. Aucune règle précise n'a été fixée par les juges de piste. Il faut tenir le plus longtemps possible, en évitant les bolides des autres concurrents. Vous n'avez droit qu'à neuf fautes de pilotage. Chacune d'elles est précisée par un bip sonore. Comptez-les bien car votre victoire en dépend.

AU CLAVIER

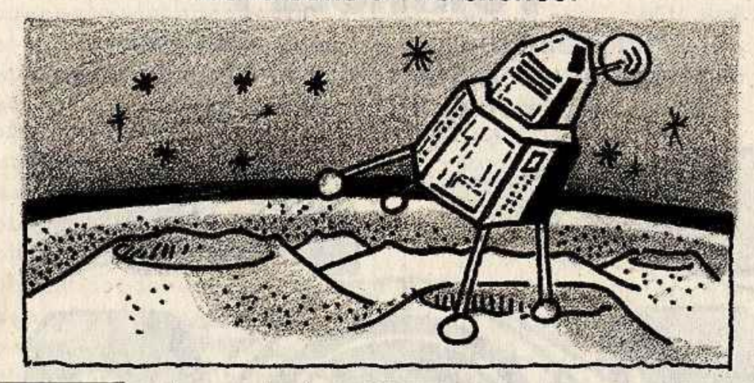
- Pour déplacer votre bolide de couleur bleu, utilisez les touches d'édition de gauche et de droite. Elles sont symbolisées par deux flèches horizontales, situées à droite du clavier.
- Après neuf collisions, votre score s'affiche à l'écran.

```
10 NV=3:NH=3:SC=0
20 X=116:AY=15
30 X(1)=76:Y(1)=80:C(1)=2
40 X(2)=76:Y(2)=30:C(2)=9
50 X(3)=76:Y(3)=165:C(3)=15
60 REM === DESSIN VOITURE ===
70 PATTERN S#0,"3D273F0303060C0C"
80 PATTERN S#1,"0D3F233F3D000000"
90 PATTERN S#2,"BCE4FCC0C0603030"
100 PATTERN S#3,"B0FCC4FCBC000000"
110 REM === DECOR ===
120 SCREEN 2,2:CLS
130 COLOR 12,12,(0,0)-(255,191),12
140 COLOR 14,14,(70,0)-(189,191),12
150 COLOR 15,15,(61,0)-(69,191),12
160 COLOR 15,15,(198,0)-(205,191),12
170 FOR I=0 TO 180 STEP 40
180 COLOR 8,8,(60,I)-(69,I+20),1
190 COLOR 8,8,(196,I)-(206,I+20),1
200 NEXT
210 MAG 3
220 SPRITE 0,(X,150),0,4
230 REM === DEBUT ===
240 K$=INKEY$
250 SOUND 5,2,10
260 IF K$="" THEN 330
270 A=ASC(K$)
280 IF A=28 THEN X=X+15
290 IF X>164 THEN X=164
300 IF A=29 THEN X=X-15
310 IF X<68 THEN X=68
320 SPRITE 0,(X,150),0,4
330 FOR I=1 TO 3
340 IF Y(I)>180 THEN X(I)=68+10*(INT(R
ND(1)*8+1)):Y(I)=5:SC=SC+100
350 Y(I)=Y(I)+AY
360 SPRITE I,(X(I),Y(I)),0,C(I)
370 IF ((X(I)+28)>(X+4) AND X(I)<(X+24
)) AND ((Y(I)+26)>150 AND Y(I)<176) TH
EN BEEP2:NH=NH-1:IF NH=0 THEN NV=NV-1:
NH=3
380 IF NV=0 THEN 410
390 NEXT
400 GOTO 240
410 REM === PERTE ===
415 SCREEN 1,1:CLS
420 FOR I=0 TO 2
425 COLOR I+5,I+5
430 SOUND 4,I,10
440 FOR J=1 TO190:NEXT
450 NEXT I:BEEP 2
460 CLS:COLOR 12,1
470 PRINT :PRINT "SCORE FINAL:";SC
480 PRINT :INPUT "Une autre partie (O/
N):";R$
490 IF R$="N" THEN END
500 IF R$="O" THEN 10
510 GOTO 480
```

SEGA SC 3000

S.O.S LUNE

Depuis dix jours les communications entre la Terre et la Lune ont été interrompues. Vous partez à bord d'un LEM, vers la base Alpha pour connaître les raisons de ce silence.



BUT DU JEU

Votre voyage de la Terre à la Lune s'est passé sans encombre. Maintenant, il faut alunir, vos instruments de vol sont hors d'usage et l'attraction lunaire se fait de plus en plus forte. Vous devez vous poser avec le peu de carburant restant, sur l'une des deux aires aménagées.

AU CLAVIER

- Ce logiciel nécessite l'utilisation d'une manette de jeu. Elle doit être connectée sur le port 1. Les quatre directions permettront de déplacer le LEM, en haut, en bas, à gauche et à droite.

```
10 REM Copyright TILT MICRO
20 REM SEGA-YENO SC 3000
30 REM PRESENTATION
40 CLS:SCREEN 1,1:COLOR4,11
50 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :
PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRI
NT :PRINT
60 PRINT "
70 PRINT CHR$(253);:PRINT " ";:A=A+2:I
F A<25 THEN 70
80 PRINT :PRINT
90 PRINT "                S.O.S LUNE"
100 PRINT
110 PRINT "       ";
120 PRINT CHR$(253);:PRINT " ";:B=B+2:
IF B<25 THEN 120
130 FOR I=1 TO 199:NEXT I
140 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT
:PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT:PRI
NT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT
:PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT:PRI
NT :PRINT
150 REM DECOR DU JEU
160 SCREEN 2,2:CLS:COLOR1,1,(0,0)-(255
,191),14
170 LINE (151,151)-(191,151),7
180 LINE(50,167)-(65,167),7
190 DATA 0,151,1,151,2,151,3,151,4,151
,5,152,6,151,7,152,8,153,9,152,10,151
200 DATA 11,151,12,152,13,153,14,154,1
5,153,16,153,17,152,18,152,19,151
210 DATA 20,150,21,151,22,151,23,150,2
4,149,25,148,26,148,27,149,28,148,29,1
49
220 DATA 30,150,31,151,32,152,33,153,3
4,154,35,155,36,156,37,157,38,158,39,1
59
230 DATA 40,160,41,161,42,160,43,161,4
4,162,45,163,46,164,47,165,48,166,49,1
67,50,167
240 DATA 66,167,67,168,68,169,69,169,7
0,169,71,170,72,171,73,171,74,172,75,1
72
250 DATA 76,173,77,174,78,175,79,176,8
0,176,81,177,82,178,83,179,84,180,85,1
81
260 DATA 86,180,87,179,88,178,89,177,9
0,176,91,175,92,174,93,173,94,172,95,1
71
270 DATA 96,170,97,169,98,169,99,168,1
00,167,101,166,102,165,103,164,104,163
280 DATA 105,163,106,164,107,163,108,1
62,109,161,110,160,111,160,112,159
290 DATA 113,158,114,158,115,157,116,1
56,117,156,118,155,119,155,120,154
300 DATA 121,154,122,155,123,154,124,1
54,125,153,126,152,127,153,128,153
310 DATA 129,152,130,151,131,150,132,1
50,133,149,134,148,135,147,136,147,137
,146,138,145,139,146,140,147,141,147
320 DATA 142,148,143,149,144,149,145,1
48,146,147,147,148,148,149,149,150,150
,151
330 DATA 192,150,193,149,193,149,194,1
48,195,147,196,147,197,146,198,145,199
,146,200,145,201,144,202,144,203,143
340 DATA 204,142,205,141,206,141,207,1
40,208,139,209,138,210,137,211,137
350 DATA 212,136,213,135,214,134,215,1
34,216,135,217,136,218,136,219,135
360 DATA 220,136,221,137,222,138,223,1
38,224,139,225,140,226,141,227,142
370 DATA 228,141,229,142,230,143,231,1
44,232,145,233,146,234,147,235,148
380 DATA 236,149,237,150,238,151,239,1
52,240,153,241,154,242,154,243,153
390 DATA 244,152,245,153,246,153,247,1
```

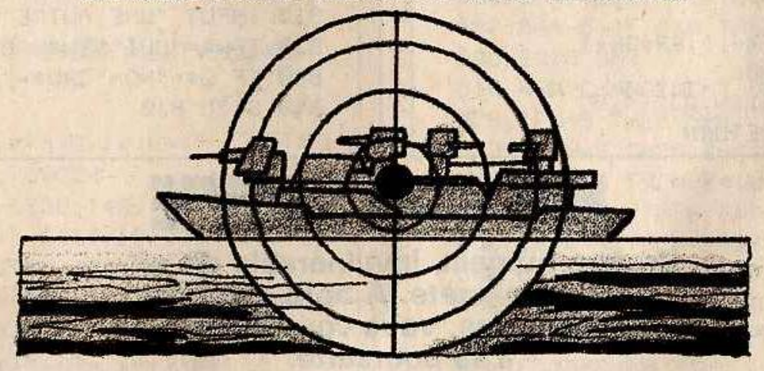
```
54,248,155,249,156,250,156,251,157
400 DATA 252,156,253,156,254,155,255,1
54
410 FOR I=1 TO201:READ A,B:PSET (A,B),
8:NEXT
420 PAINT(160,160),4
430 LINE(50,167)-(65,167),7
440 MAG1
450 REM CREATION LEM
460 PATTERNS#0,"03070F1C1C0C0703"
470 PATTERNS#1,"070F1F3F1F303030"
480 PATTERNS#2,"C0E0F8383830E0C0"
490 PATTERNS#3,"E0F0F8FCF80C0C0C"
500 REM CREATION FLAMME
510 PATTERNS#4,"0707030100000000"
520 PATTERNS#6,"E0E0C08000000000"
530 A=30:B=120:C=500
540 IF A>167  THEN 750
550 IF B>255 THEN B=120
560 SPRITE0,(B,A),0,14
570 A=A+3
580 D=STICK(1)
590 IF D=1 THEN A=A-4:C=C-15:E=1
600 IF D=3 THEN B=B+4:C=C-5
610 IFD=7 THEN B=B-4:C=C-5
620 IF C<1 THEN 750
630 IF A>167 AND B<65 AND B>50 THEN680

640 IF A>151 AND B<191 AND B>151 THEN6
80
650 IF E=1  THEN SPRITE1,(B,A+15),4,10
:SOUND5,2,15:SOUND5,2,15:SOUND5,2,15:S
OUND0
660 SPRITE1,(B,A+15),8,1
670 E=0:GOTO 540
680 SCREEN 1,1:CLS:SOUND5,2,15:FOR I=1
 TO 99:NEXT I
690 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT
:PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT
700 PRINT "        MISSION ACCOMPLIE"
710 INPUT "UNE AUTRE MISSION ";W$:SOUN
D0
720 IF W$="OUI" OR W$="O" THEN RESTORE
:GOTO150
730 IF W$="NON" OR W$="N" THEN END
740 GOTO 710
750 SCREEN 1,1:PRINT :PRINT :PRINT :PR
INT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT
760 PRINT  " VOTRE LEM EST PERDU":GOTO
 710
```

SEGA SC 3000

TORPILLEUR

Une guerre secrète vient d'éclater dans une contrée lointaine. Votre président vous envoie sauver l'état des Tiltiens. Pour cette mission, vous allez commander un sous-marin nucléaire ultra-moderne.



BUT DU JEU

Le quartier général ennemi se trouve à bord d'un torpilleur. Votre mission est de couler ce navire. Mais à chacun de vos passages au-dessus du sous-marin, ce dernier vous lance une grenade. N'hésitez pas à riposter à l'aide de vos torpilles. La côte, toute proche, protège souvent le bâtiment ennemi.

AU CLAVIER

- Déplacez votre sous-marin dans les quatre directions (gauche, droite, haut et bas) à l'aide des touches d'édition à droite du clavier. Pour lancer une torpille, pressez la barre espace.

```
10 REM Copyright TILT MICRO
20 CLS
30 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :
PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :COL
OR1,15
40 PRINT "                 TORPILLEUR"
50 FOR I=1 TO 99:NEXT I
60 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :
PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRI
NT :PRINT :PRINT :PRINT
70 REM  SPRITES BATEAU, SOUS-MARIN ET
TORPILLE
80 PATTERN S# 0,"0000000000FF613F"
90 PATTERN S# 1,"001E171F1FFFFFFF"
100 PATTERN S# 2,"00000000C0FFFFFE"
110 PATTERN S# 7,"0000000003FFFF7F"
120 PATTERN S# 8,"0078E8F8F8FFFFFF"
130 PATTERN S# 9,"0000000000FF86FC"
140 PATTERN S#10,"000000000BE7FBE"
150 PATTERN S#11,"0000081C3FFFFF7F"
160 PATTERN S#12,"023438FFF1FFFFFF"
170 PATTERN S#13,"000020409FFEFCF8"
180 PATTERN S#14,"1038383838103828"
190 GR=11:BA=3
```

```
200 SCREEN 2,2:CLS
210 Y=150:X=200:D=0:GOSUB 500
220 COLOR 1,7,(0,0)-(255,91), 1
230 COLOR 1,4,(0,92)-(255,191),1
240 CIRCLE (210,30),15,10,1,0,1,BF
250 LINE (70,125)-(70,191),15
260 LINE (0,92)-(70,125),15
270 PAINT (50,140),11
280 IN=0:FOR XB=20 TO 235 STEP 8
290 GOSUB 470
300 K$=INKEY$
310 IF K$=CHR$(28) THEN A=4:B=0:D=7
320 IF K$=CHR$(29) THEN A=-4:B=0:D=0
330 IF K$=CHR$(30) THEN A=0:B=-4
340 IF K$=CHR$(31) THEN A=0:B=4
350 IF K$=" " THEN GOSUB 520
360 X=X+A:Y=Y+B:IF X>230 THEN X=X-A
370 IF X<70 THEN X=X-A
380 IF Y>180 OR Y<125THEN Y=Y-B
390 S=0:GOSUB 500
400 IF T=1  THEN GOSUB 540
410 IF IN=1 THEN 280
420 IF XB>X-4 AND XB<X+24 AND IT=0 THE
N GOSUB 640
430 IF IT=1 THEN GOSUB 650
440 IF DE=1 THEN DE=0:IT=0:GOTO 280
450 NEXT
460 GOTO 280
470 P=0:FOR I=11 TO 13
480 SPRITE I,(XB+P,83),I,1
490 P=P+8:NEXT:RETURN
500 P=0:FOR I=D TO D+2
510 SPRITE S,(X+P,Y),I,14:P=P+8:S=S+1:
NEXT:RETURN
520 BEEP:T=1:Q=Y:W=X+11:GR=GR-1
530 IF GR=0 THEN 730
540 Q=Q-4:SPRITE 14,(W,Q),14,8
550 IF Q>=91 THEN RETURN
560 IF W>XB-2 AND W<XB+22 THEN 580
570 SPRITE 14,(0,0),14,8:T=0:RETURN
580 CIRCLE (W,91),10,8,1,0,1,BF
590 SOUND 4,2,12:FORI=1TO300:NEXT:BEEP
:SC=SC+100:IT=0
600 SPRITE 10,(10,10),10,7
610 CIRCLE (W,91),10,4,1,0,0.5,BF
620 CIRCLE (W,91),10,7,1,0.5,1,BF
630 SPRITE 14,(0,0),14,7:T=0:IN=1:RETU
RN
640 YT=105:IT=1:XT=X+10:SOUND5,1,12:FO
RI=1TO100:NEXT:BEEP
650 SPRITE 10,(XT,YT),10,15:YT=YT+6
660 IF (XT>X-8 AND XT<X+24) AND (YT>Y
 AND YT<Y+8) THEN BA=BA-1:SOUND 4,1,12
:GOSUB 690
670 IF (YT>=Y+20) OR (YT>=180) THEN SP
RITE 10,(10,10),10,7:IT=0
680 RETURN
690 CIRCLE (X+12,Y+4),12,9,1,0,1,BF:FO
RI=1TO300:NEXT:BEEP
700 IF BA=0 THEN 730
710 DE=1:SPRITE 10,(10,10),10,7
720 CIRCLE (X+12,Y+4),12,4,1,0,1,BF:RE
TURN
730 REM == FIN DE PARTIE ==
740 FOR J=1 TO 5
750 FOR I=150 TO 900 STEP 50
760 SOUND 1,I,12
770 NEXT:NEXT:BEEP
780 SCREEN 1,1:CLS
790 COLOR 15,4
800 PRINT :PRINT "SCORE FINAL:";SC
810 INPUT "UNE AUTRE PARTIE";W$
820 IFW$="OUI"ORW$="O" THEN 80
830 IF W$="NON"ORW$="N" THEN END
840 GOTO 810
```



MISSION SURVIE

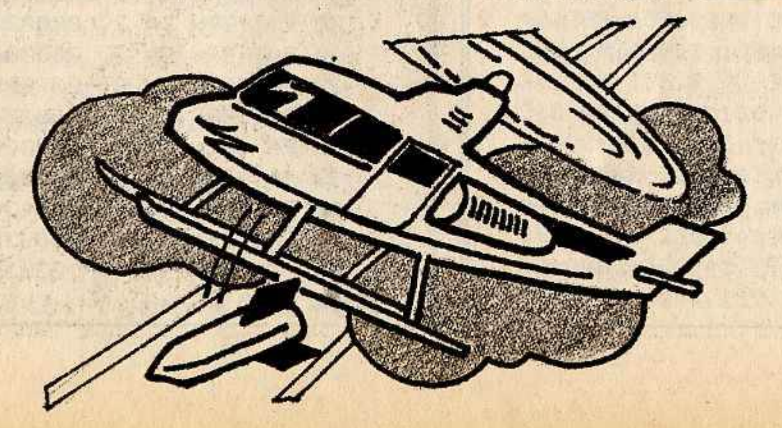
Un être humain, invulnérable dit-on, hante la planète. A bord de votre hélicoptère, vous vous lancez à sa poursuite.

BUT DU JEU

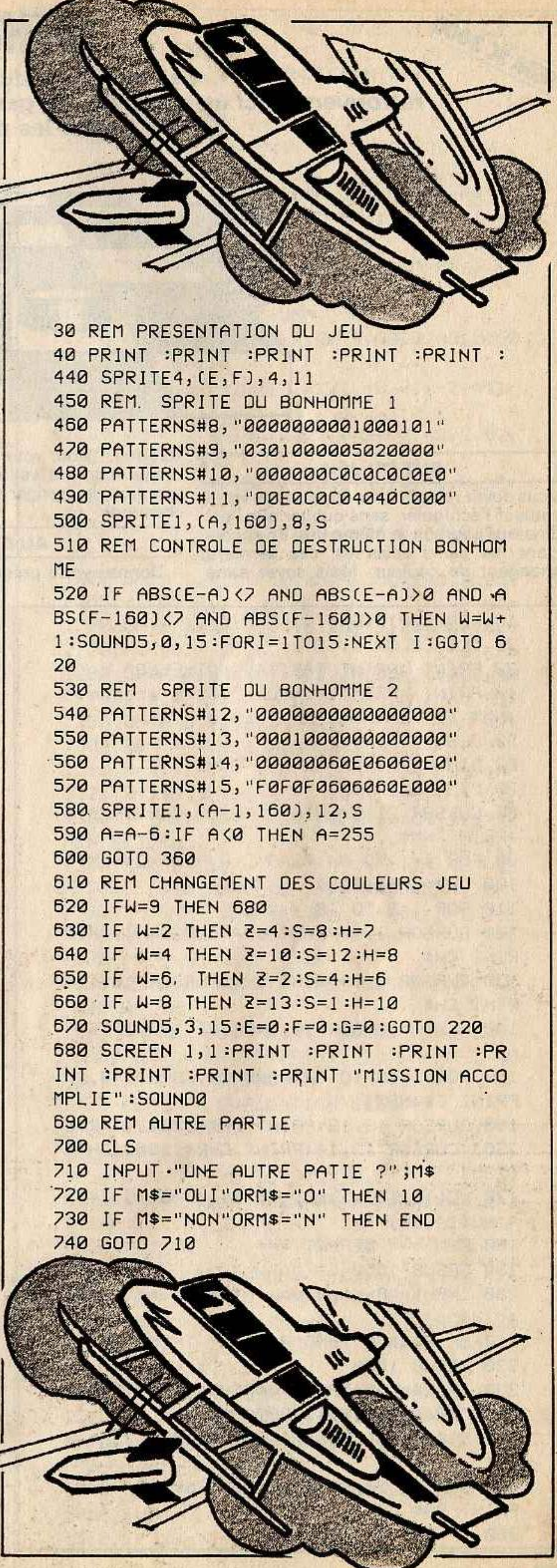
Aux commandes d'un hélicoptère, vous devez détruire ce petit bonhomme qui change de couleurs à mesure que ses forces s'épuisent. Pour cela, vous disposez d'une quantité illimité de bombes. Accomplissez votre mission au plus vite, sinon ce drôle d'humanoïde retrouvera toute sa puissance et deviendra indestructible.

AU CLAVIER

- Pour déplacer l'hélicoptère et larguer des bombes, utilisez un joystick connecté sur le port 1 : de gauche à droite pour avancer ou reculer l'hélicoptère à l'écran; vers le haut ou vers le bas pour larguer une bombe, même si la précédente n'a pas atteint le sol. Dans ce cas, la première bombe disparaît de l'écran.
- A chaque fois que vous touchez à deux reprises l'envahisseur, il change de couleur et de plus en plus d'étoiles apparaissent.



```
10 REM COPYRIGHT TILT MICRO
20 CLS
PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRI
NT :PRINT :PRINT :PRINT:PRINT:COLOR4,1
5:PRINT "                ";
50 PRINT CHR$(249);:A=A+1:IFA<>20 THEN
 50
60 PRINT "         ";
70 PRINT"                ";:PRINT CHR$(249)
;:PRINT "                    ";:PRINT CH
R$(249)
80 PRINT  "               ";:PRINT CHR$(249
);:PRINT CHR$(253);:PRINT " MISSION SU
RVIE ";:PRINT CHR$(253);:PRINT CHR$(24
9);
90 PRINT "                          ";:PRINT C
HR$(249);:PRINT "                  ";:
PRINT CHR$(249);:PRINT "
    ";
100 PRINT CHR$(249);:B=B+1:IF B<>20 TH
EN 100
110 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT
:PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PR
INT :PRINT :PRINT
120 REM LOGO TILT
130 PRINT "           ******  **  **    *
*****"
140 PRINT "             ##    **  **
 ##"
150 PRINT "             ##    **  **
 ##"
160 PRINT "             ##    **  ****
 ##"
170 REM FIN DE LA PRESENTATION
180 FORI=1TO15
190 SOUND5,0,15:FORL=5TO25:NEXT:SOUND5
,1,15
200 NEXTI:SOUND0
210 SCREEN 2,2:CLS:Z=6:S=14:H=4
220 REM CREATION DU DECOR
230 COLOR1,1,(0,0)-(255,140),14
240 COLORZ,Z,(0,140)-(255,191),14
250 LINE (0,140)-(255,140),12
260 FOR I=0 TO 50:A=RND(1)*131+1:B=RND
(1)*255+1:PSET (B,A),15:NEXT I
270 CIRCLE(219,23),10,15,1,0,1,BF
280 REM CREATION DU SPRITE HELICOPTERE
290 PATTERNS#0,"000000FF063F7F91"
300 PATTERNS#1,"91917F08C87F0000"
310 PATTERNS#2,"000000FC00C0E1F9"
320 PATTERNS#3,"FFF1E14040F00000"
330 REM  CREATION DU SPRITE BOMBE
340 PATTERNS#4,"007DFF7D00000000"
350 MAG1:SOUND5,3,15:A=255:B=160:C=70:
E=0:F=0
360 SPRITE0,(B,C),0,H
370 REM CONTROLE JOY-STICK
380 REM DEPLACEMENT ET BOMBE
390 D=STICK(1):IF D=1ORD=5 THEN E=B:F=
C+15:G=1
400 IF D=7 THEN B=B-10
410 IF D=3  THEN B=B+10
420 IFG=1 THEN E=E+2:F=F+5
430 IF E>255 OR F>191  THEN G=0:E=0:F=
0
```

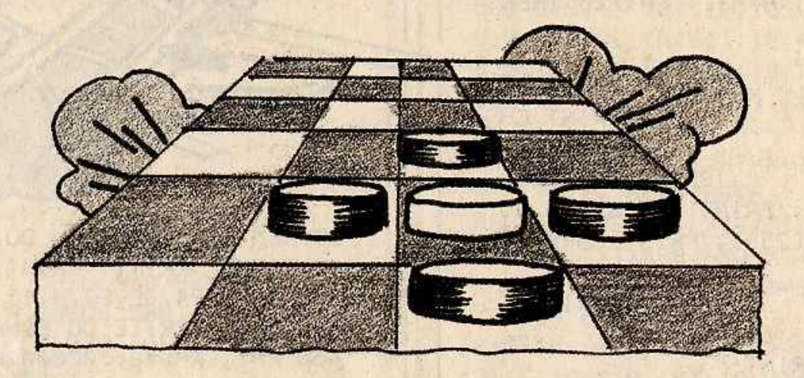


```
30 REM PRESENTATION DU JEU
40 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :
440 SPRITE4,(E,F),4,11
450 REM. SPRITE DU BONHOMME 1
460 PATTERNS#8,"0000000001000101"
470 PATTERNS#9,"0301000005020000"
480 PATTERNS#10,"000000C0C0C0C0E0"
490 PATTERNS#11,"D0E0C0C04040C000"
500 SPRITE1,(A,160),8,S
510 REM CONTROLE DE DESTRUCTION BONHOM
ME
520 IF ABS(E-A)<7 AND ABS(E-A)>0 AND A
BS(F-160)<7 AND ABS(F-160)>0 THEN W=W+
1:SOUND5,0,15:FORI=1TO15:NEXT I:GOTO 6
20
530 REM  SPRITE DU BONHOMME 2
540 PATTERNS#12,"0000000000000000"
550 PATTERNS#13,"0001000000000000"
560 PATTERNS#14,"00000060E06060E0"
570 PATTERNS#15,"F0F0F060606 0E000"
580 SPRITE1,(A-1,160),12,S
590 A=A-6:IF A<0 THEN A=255
600 GOTO 360
610 REM CHANGEMENT DES COULEURS JEU
620 IFW=9 THEN 680
630 IF W=2 THEN Z=4:S=8:H=7
640 IF W=4 THEN Z=10:S=12:H=8
650 IF W=6  THEN Z=2:S=4:H=6
660 IF W=8 THEN Z=13:S=1:H=10
670 SOUND5,3,15:E=0:F=0:G=0:GOTO 220
680 SCREEN 1,1:PRINT :PRINT :PRINT :PR
INT :PRINT :PRINT :PRINT "MISSION ACCO
MPLIE":SOUND0
690 REM AUTRE PARTIE
700 CLS
710 INPUT "UNE AUTRE PATIE ?";M$
720 IF M$="OUI"ORM$="O" THEN 10
730 IF M$="NON"ORM$="N" THEN END
740 GOTO 710
```

SEGA SC 3000

OTHELLO

Les amateurs du jeu de stratégie retrouveront ici un classique du genre. Une manière comme une autre de garder les pieds sur terre.



BUT DU JEU

Vous devez remplir avec les pions de votre couleur l'échiquier, sans oublier que l'ordinateur poursuit le même but. En encerclant les pions adverses, ces derniers changent de couleur. Mais soyez sans crainte, Yeno, votre très aimable adversaire et arbitre, veille à tout. Il est donc en mesure de corriger vos erreurs de déplacements.

AU CLAVIER

- Donnez votre prénom, ensuite choisissez une couleur de pions noirs ou blancs.
- Entrez les déplacements grâce à une lettre et un chiffre qui correspondent respectivement à l'abscisse et à l'ordonnée du point choisi. L'ordinateur s'occupe du reste.

```
10 REM COPYRIGHT TILT MICRO
20 CLS:COLOR 1,12
30 PRINT :PRINT TAB(14);"OTHELLO"
40 PRINT :PRINT :INPUT "Votre prenom:"
;NM$:IF LEN(NM$)>9  THEN 6
50 CLS
60 DIM A(77):CP=4:PO=2:PM=2
70 DIM KO(17,17)
80 CURSOR 21,5:PRINT "YENO":CURSOR29,5
:PRINT NM$
90 FOR I=1 TO 64:READ C,D:A(C)=D:NEXT
100 CH$=CHR$(229)
110 FOR I=9 TO 18
120 CURSOR I,9:PRINT CH$:CURSOR I,18:P
RINT CH$
130 CURSOR 9,I:PRINT CH$:CURSOR 18,I:P
RINT CH$
140 NEXT :CURSOR 10,8:PRINT "ABCDEFGH"

150 FOR I=10 TO 17:READ C$:CURSOR 8,I:
PRINT C$:NEXT
160 CURSOR 13,13:PRINT CHR$(235);CHR$(
236):CURSOR 13,14:PRINT CHR$(236);CHR$
(235)
170 KO(13,13)=1:KO(14,13)=4:KO(13,14)=
4:KO(14,14)=1
180 REM === DEPART ===
190 GOSUB 1650
200 INPUT "Prenez-vous les noirs (O/N)
:";R$
210 IF R$<>"O" AND R$<>"N" THEN 190
220 GOSUB 1660
230 IF R$="O" THEN P0$=CHR$(236):P0=4:
P1$=CHR$(235):P1=1:GOTO 250
240 P1$=CHR$(236):P1=4:P0$=CHR$(235):P
0=1
250 CURSOR 22,9:PRINT P1$:CURSOR 30,9:
PRINT P0$
260 IF R$="O" THEN 300
270 XO=15:YO=14
280 P$=P1$:P=P1:AD=P0
290 GOTO 750
300 REM === JOUEUR ===
310 GOSUB 1660
320 PO$=STR$(PO):PM$=STR$(PM)
330 CURSOR 21,7:PRINT "   ":CURSOR 29,
7:PRINT "   ":CURSOR 21,7:PRINT PO$:CU
RSOR 29,7:PRINT PM$
340 IF PM+PO=64 THEN 1480
350 R=0
360 IF PO=0 OR PM=0 THEN 1480
370 GOSUB 1650:INPUT "Ou jouez-vous:";
C$:GOSUB 1660
380 IF C$="JE PASSE" THEN 570
390 IF LEN(C$)<>2 THEN 195
400 Q$=MID$(C$,1,1)
410 IF Q$="A" THEN Q=0:GOTO 490
420 IF Q$="B" THEN Q=1:GOTO 490
430 IF Q$="C" THEN Q=2:GOTO 490
440 IF Q$="D" THEN Q=3:GOTO 490
450 IF Q$="E" THEN Q=4:GOTO 490
460 IF Q$="F" THEN Q=5:GOTO 490
470 IF Q$="G" THEN Q=6:GOTO 490
480 IF Q$="H" THEN Q=7
490 W=VAL(MID$(C$,2,1)):W=8-W
500 Q=Q+10:W=W+10:AP=KO(Q,W)
510 IF AP<>0 THEN 300
520 CURSOR Q,W:PRINT P0$:PM=PM+1:KO(Q,
W)=P0
530 XI=Q:YI=W:P$=P0$:P=P0:AD=P1
540 SB=3
550 GOSUB 820
560 IF R=0 THEN 1410
570 REM === SEGA ===
580 IF PO=0 OR PM=0 THEN 1480
590 IF PO+PM=64 THEN 1480
600 PO$=STR$(PO):PM$=STR$(PM)
610 CURSOR 21,7:PRINT "   ":CURSOR 29,
```

```
7:PRINT "   ":CURSOR 21,7:PRINT PO$:CU
RSOR 29,7:PRINT PM$
620 RESTORE :MP=-13:IO=0:FO=0
630 IO=0
640 GOSUB 1650:PRINT "Un instant,je re
flechis..."
650 FOR O=1 TO 64
660 READ C,D
670 X=INT(C/10):Y=C-X*10
680 X=X+10:Y=Y+10
690 IF KO(X,Y)<>P1 THEN NEXT O:GOTO 74
0
700 XI=X:YI=Y:P$=P1$:P=P1:AD=P0
710 SB=5
720 GOSUB 820
730 NEXT O
740 IF IO=0 THEN PRINT "JE PASSE":BEEP
2:FORI=1TO100:NEXT:GOTO300
750 GOSUB 1660:CURSORXO,YO:PRINT P1$:F
O=1:XI=XO:YI=YO:KO(XO,YO)=P1
760 GOSUB 1560
770 GOSUB 1650:BEEP:PRINT "JE JOUE EN
";AJ$ :PRINT
780 PO=PO+1:KO(XO,YO)=P1
790 SB=3: GOSUB 820
800 GOTO 300
810 END
820 REM === RETOURNEMENT ===
830 A=0:B=-1:F=0:IF SB=3 THEN GOSUB 10
10:GOTO 850
840 GOSUB 1300
850 A=1:B=-1:F=0:IF SB=3 THEN GOSUB 10
10:GOTO 870
860 GOSUB 1300
870 A=1:B=0:F=0:IF SB=3 THEN GOSUB 101
0:GOTO 890
880 GOSUB 1300
890 A=1:B=1 :F=0:IF SB=3 THEN GOSUB 10
10:GOTO 910
900 GOSUB 1300
910 A=0:B=1:F=0:IF SB=3 THEN GOSUB 101
0:GOTO 930
920 GOSUB 1300
930 A=-1:B=1 :F=0:IF SB=3 THEN GOSUB 1
010:GOTO 950
940 GOSUB 1300
950 A=-1:B=0 :F=0:IF SB=3 THEN GOSUB 1
010:GOTO 970
960 GOSUB 1300
970 A=-1:B=-1:F=0:IF SB=3 THEN GOSUB 1
010:GOTO 990
980 GOSUB 1300
990 IF R=0 AND P=P0 THEN 1410
1000 RETURN
1010 REM === SUB.RETOURN. ===
1020 X=XI:Y=YI
1030 X=X+A:Y=Y+B
1040 IF X>17 OR Y>17 OR X<10 OR Y<10 T
HEN RETURN
1050 S=KO(X,Y)
1060 IF F=0 AND S=P THEN RETURN
1070 IF S=0 THEN RETURN
1080 F=F+1
1090 IF F>=1 AND S=P THEN GOSUB 1120
1100 IF S=AD THEN 1030
1110 RETURN
1120 REM === RETOURN.ECRAN ===
1130 R=1
1140 X=XI:Y=YI
1150 FOR I=1 TO F-1
1160 X=X+A:Y=Y+B
1170 GOSUB 1660:CURSOR X,Y:PRINT P$
1180 IF P$=P0$ THEN PM=PM+1:PO=PO-1:KO
(X,Y)=P0
1190 IF P$=P1$ THEN PO=PO+1:PM=PM-1:KO
(X,Y)=P1
1200 NEXTI:F=0:RETURN
1210 DATA 0,16,10,-4,20,4,30,2,40,2,50
,4,60,-4,70,16
1220 DATA 1,-4,11,-12,21,-2,31,-2,41,-
2,51,-2,61,-12,71,-4
1230 DATA 2,4,12,-2,22,4,32,2,42,2,52,
4,62,-2,72,4
1240 DATA 3,2,13,-2,23,2,33,0,43,0,53,
2,63,-2,73,2
1250 DATA 4,2,14,-2,24,2,34,0,44,0,54,
2,64,-2,74,2
1260 DATA 5,4,15,-2,25,4,35,2,45,2,55,
4,65,-2,75,4
1270 DATA 6,-4,16,-12,26,-2,36,-2,46,-
2,56,-2,66,-12,76,-4
1280 DATA 7,16,17,-4,27,4,37,2,47,2,57
,4,67,-4,77,16
1290 DATA 8,7,6,5,4,3,2,1
1300 REM === SUB.SEGA ===
1310 X=XI:Y=YI
1320 X=X+A:Y=Y+B
1330 IF X<10 OR Y<10 OR X>17 OR Y>17 T
HEN RETURN
1340 S=KO(X,Y)
1350 IF S=0 AND F=0 THEN RETURN
1360 IF S=P THEN RETURN
1370 F=F+1
1380 IF S=AD THEN 1320
1390 IF S=0 AND F>0 THEN GOSUB 1420
1400 RETURN
1410 GOSUB 1650:PRINT "ILLEGAL":GOSUB
1660:CURSOR XI,YI:PRINT " ":PM=PM-1:KO
(XI,YI)=0:GOTO 300
1420 REM === EVALUATION SEGA ===
1430 PT=PM+PO
1440 IO=1
1450 G=X-10:H=Y-10:D=G*10+H
1460 IF A(D)>MP THEN MP=A(D):XO=X:YO=Y
:MF=F
1470 RETURN
1480 REM === GAGNANT ===
1490 PO$=STR$(PO):PM$=STR$(PM)
1500 CURSOR 21,7:PRINT "   ":CURSOR 29
,7:PRINT "   ":CURSOR 21,7:PRINT PO$:C
URSOR 29,7:PRINT PM$
1510 IF PO>PM THEN F$="SEGA SC-3000"
1520 IF PM>PO THEN F$=NM$
1530 IF PO=PM THEN CURSOR 16,24:PRINT
"EGALITE!!!":END
1540 CURSOR 4,22:PRINT "VAINQUEUR:";F$
1550 END
1560 IF XO=10 THEN X$="A"
```

```
1570 IF XO=11 THEN X$="B"
1580 IF XO=12 THEN X$="C"
1590 IF XO=13 THEN X$="D"
1600 IF XO=14 THEN X$="E"
1610 IF XO=15 THEN X$="F"
1620 IF XO=16 THEN X$="G"
1630 IF XO=17 THEN X$="H"
1640 YO=18-YO:Y$=STR$(YO):AJ$=X$+Y$:RE
TURN
1650 CONSOLE 0,3,1,0:CLS:RETURN
1660 CONSOLE 0,24,1,0:RETURN
```

SPECTRUM

BOMBER

Le système solaire ne tourne pas rond. Artificier de l'espace, vous devez désamorcer la bombe qui menace de tout désintégrer.



BUT DU JEU

Vous êtes en orbite autour du soleil, ainsi que cette «fichue» bombe que vous devez désamorcer. Tout en conservant votre énergie, veiller aux deux mines qui seront désormais pour votre vaisseau, symbole de destruction totale.

AU CLAVIER

Au clavier :
- «J» éloigne du soleil
- «L» vous rapproche du soleil.

```
   5 CLS : GO SUB 300: PRINT AT 11,16;CHR$ (144)
  10 LET XD=5: LET YD=5: LET W=INT (RND*8): LET N=1: LET YM=N: LET XM=N: LET M=N
: LET X=5: LET Y=X: LET XB=X: LET YB=X: LET E=500: LET T=0
  15 LET DB=5+INT (RND*5): LET D=-DB
  40 LET N=N+.2: LET M=M+(ABS (10-D)/100): LET A$=INKEY$: IF A$="J" AND D>-9 THE
N LET D=D-1: LET E=E-1
  50 IF A$="L" AND D<9 THEN LET D=D+1: LET E=E-10
  52 IF XB=W THEN LET DB=DB+RND: IF DB>=10 THEN LET DB=(RND*3)+1
  55 LET X1=X: LET Y1=Y: LET X2=XB: LET X3=XM: LET X4=XD: LET Y2=YB: LET Y3=YM:
LET Y4=YD
  56 LET Y=11-INT (SIN (M)*D)
  58 LET X=16-INT (COS (M)*D)
  60 LET XB=16-INT (COS (N)*DB): LET YB=11-INT (SIN (N)*DB): LET YM=INT (YB/1.2)
: LET XM=-XB: LET YD=YB-INT (YB/3): LET XD=INT (XB/1.1)
  62 IF Y=11 AND ABS (X-16)<2 THEN GO TO 220
  66 IF Y=YB AND ABS (X-XB)<2 THEN GO TO 200
  69 PRINT AT Y1,X1;"  ": PRINT AT Y2,X2;" ": PRINT AT Y3,X3;" ": PRINT AT Y4,X4
;" "
  70 PRINT INK 3;AT YB,XB;CHR$ (145): PRINT INK 1;AT Y,X;CHR$ (146);CHR$ (147):
PRINT INK 2;AT YM,XM;"+": PRINT INK 2;AT YD,XD;"+"
  72 IF Y=YD AND ABS (X-XD)<2 THEN GO TO 220
  74 IF Y=YM AND ABS (X-XM)<2 THEN GO TO 220
  80 LET T=T+1: LET E=E-1: PRINT INK 6;AT 0,8;"ENERGIE : ";E;"  ": IF E<0 THEN G
O TO 220
  99 GO TO 40
 200 PRINT FLASH 1; INK 4;AT 21,2;"DESAMORCAGE EN ";T;" SECONDES": GO TO 250
 220 FOR A=0 TO 7: PRINT INK A;AT Y,X;CHR$ (146);CHR$ (147): PAUSE 5: BEEP .2,A:
NEXT A
 250 INPUT "   UNE AUTRE PARTIE  ? ";R$: IF R$="O" THEN GO TO 1
 299 GO TO 500
 300 RESTORE : FOR A=0 TO 31: READ V: POKE USR "A"+A,V: NEXT A: RETURN
 310 DATA 8,42,30,127,30,42,8,0,0,0,0,121,255,121,0,0,0,1,3,15,63,255,28,0,3,135
,79,255,226,255,12,255
```

SPECTRUM

HELICOS

Voilà une île qui n'est pas de tout repos. Entre la nature indomptable et un ennemi belliqueux, il vous faudra piloter bien habilement pour sortir vivant de ce guêpier



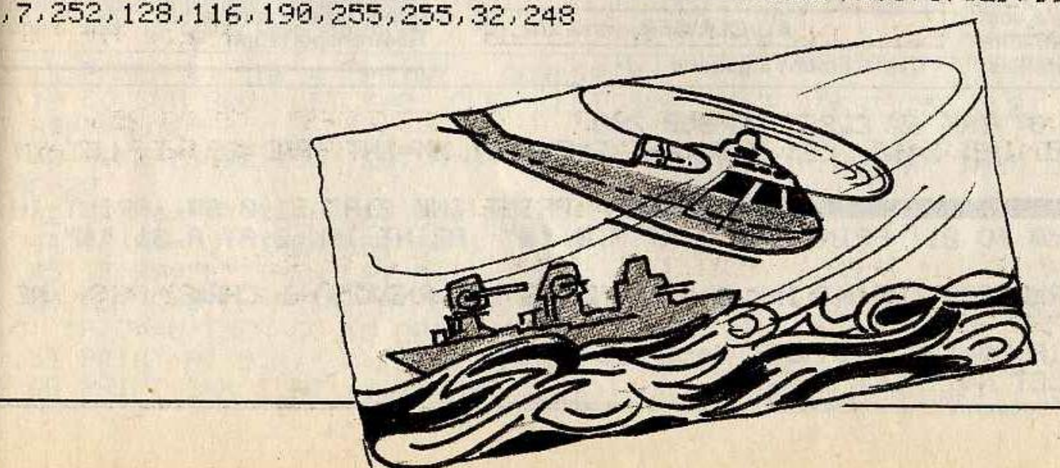
BUT DU JEU

Faites évoluer votre appareil en évitant les dangers maritimes, les vents rabattants, les mines anti-gravité (on n'arrête pas le progrès) et bien sûr l'ennemi omniprésent qui ne vous pardonnera aucune erreur.

AU CLAVIER

Pour deux joueurs :
- Joueur 1 :
P pour monter
L pour larguer les mines.
Pour descendre
- Joueur 2 :
Z pour monter
S pour larguer les mines
X pour descendre

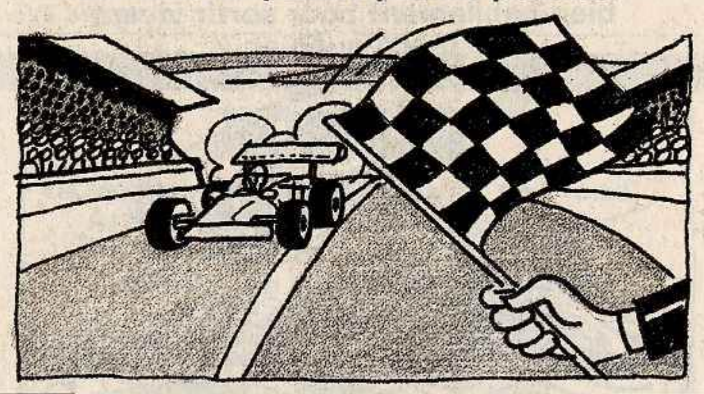
```
   1 BORDER 0: PAPER 5: BRIGHT 1: INK 6: LET Y=10: CLS : GO SUB 300
  20 FOR A=18 TO 21: PRINT BRIGHT 1; INK 1; PAPER 1;AT A,0;"
          ": NEXT A
  30 FOR A=40 TO 210: LET Y=Y+INT (RND*9)-4: IF Y<0 THEN LET Y=0
  35 PLOT BRIGHT 1; INK 0;A,32: DRAW BRIGHT 1; INK 0;0,+Y : NEXT A
  40 LET M=5: LET N=M: LET X=M: LET Y=X
  50 LET H1=0: LET H2=0: LET A$=INKEY$: IF A$="O" AND Y>2 THEN LET H1=-1
  52 IF A$="M" THEN LET H1=1
  54 IF A$="W" AND M>2 THEN LET H2=-1
  56 IF A$="X" THEN LET H2=1
  57 IF A$="S" THEN PRINT INK 2;AT M+1,N;"*"
  58 IF A$="K" THEN PRINT INK 2;AT Y+1,X;"*"
  60 PRINT AT Y,X;"  ": PRINT AT M,N;"  ": LET X=X-1: LET N=N+1: LET M=M+H2: LET
 Y=Y+H1
  62 IF X<1 THEN LET X=30
  64 IF N>30 THEN LET N=0
  66 IF Y=M AND ABS (X-N)<2 THEN GO TO 210
  67 LET T1=ATTR (M,N+1): LET T2=ATTR (Y,X): IF T1=73 OR T1=104 OR T1=106 THEN G
O TO 210
  68 IF T2=73 OR T2=104 OR T2=106 THEN GO TO 200
  70 PRINT INK 1;AT Y,X;CHR$ (144);CHR$ (145): PRINT INK 3;AT M,N;CHR$ (146);CHR
$ (147): GO TO 50
 200 LET N=X: LET M=Y
 210 PRINT FLASH 1; INK 2;AT M,N-1;"BOUM": INPUT "   UNE AUTRE PARTIE  ? ";R$: I
F R$="O" THEN GO TO 1
 220 GO TO 400
 300 RESTORE : FOR A=0 TO 31: READ V: POKE USR "A"+A,V: NEXT A: RETURN
 310 DATA 63,1,57,125,255,255,9,63,248,0,0,1,227,255,3,129,31,128,192,240,63,7,1
,7,252,128,116,190,255,255,32,248
```



SPECTRUM

CARS

Sur ce circuit d'enfer, de nombreuses surprises vous attendent. Surtout, ne perdez pas les pédales.



BUT DU JEU

Parcourir le maximum de kilomètres tout en évitant de sortir de la piste et d'emboutir les autres concurrents. Autre obstacle : le circuit se fait, au fil des kilomètres, de plus en plus étroit.

AU CLAVIER

- Déplacement vers la gauche : «J»
- Déplacement vers la droite : «L»

```
   1 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: CLS : GO SUB 200
  10 LET X=13: LET L=10: LET T=10: LET N=0: LET K=0
  20 FOR A=8 TO 21: PRINT INK 6;AT A,10;"!";TAB (20);"!": NEXT A
  40 LET N=0: LET A$=INKEY$: IF A$="J" THEN LET N=-1
  45 IF A$="L" THEN LET N=1
  50 PRINT AT 9,X;" ": LET X=X+N: IF ATTR (10,X)<>6 THEN GO TO 100
  60 PRINT INK 1;AT 10,X;CHR$ (144)
  75 LET T=T-1+INT (RND*3): IF T+L>31 THEN LET T=31-L
  77 LET K=K+1: POKE 23692,255: IF T<=0 THEN LET T=1
  80 PRINT INK 1;AT 21,10: PRINT INK 1;TAB (T); INK 6;"!";: PRINT INK 6;TAB (T+L
);"!": IF (K/50)=INT (K/50) AND L>=3 THEN LET L=L-1
  85 IF RND>.8 THEN PRINT INK 3;AT 20,T+(RND*L);CHR$ (145)
  90 IF RND>.7 THEN PRINT INK 4;AT 21,T+(RND*L);CHR$ (146)
  99 GO TO 40
 100 BEEP .3,5: PAUSE 100: PRINT FLASH 1; INK 4;AT 4,3;"VOUS AVEZ PARCOURU ";K;"
 Km": INPUT "  UNE AUTRE PARTIE  ? ";R$: IF R$="O" THEN GO TO 1
 110 GO TO 300
 200 RESTORE : FOR A=0 TO 23: READ V: POKE USR "A"+A,V: NEXT A: RETURN
 210 DATA 231,126,60,36,36,126,60,24,24,60,126,102,60,60,255,231,60,126,231,36,3
6,60,255,219
```

SPECTRUM

HOP HOP

Aïe, Aïe, Aïe, que de monde sur votre moniteur ! Parmi ces invités inopportuns, se glissent certains monstroïdes qui ont une fâcheuse tendance à vous considérer comme faisant partie intégrante du menu de la soirée.

BUT DU JEU

Résistez le plus longtemps possible à vos nombreux adversaires, en les évitant afin de pouvoir déguster les petites bouteilles bleu-clair. Un conseil : prenez garde, de plus, au cadre du jeu.

AU CLAVIER

- Déplacement à gauche : «J»
- Déplacement à droite : «L»
- Déplacement vers le haut : «W»
- Déplacement vers le bas : «X»
- Télétransportation : «K»

```
   1 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: CLS : GO SUB 200
  10 LET N=0: LET M=0: LET X=16: LET Y=9: LET S=0: LET XM=INT (RND*29)+1: LET YM
=INT (RND*18)+1
  20 LET S$="[redacted]": PRINT INK 2;AT 21,0;S$: PRINT IN
K 2;AT 0,0;S$: FOR A=0 TO 21: PRINT INK 2;AT A,0;"■": PRINT INK 2;AT A,31;"■":
NEXT A
  30 FOR A=1 TO 20+(RND*20): PRINT INK 1;AT (RND*18)+1,(RND*29)+1;CHR$ (147): NE
XT A
  40 LET A$=INKEY$: IF A$="J" THEN LET N=-1: LET M=0
  42 IF A$="L" THEN LET N=1: LET M=0
```

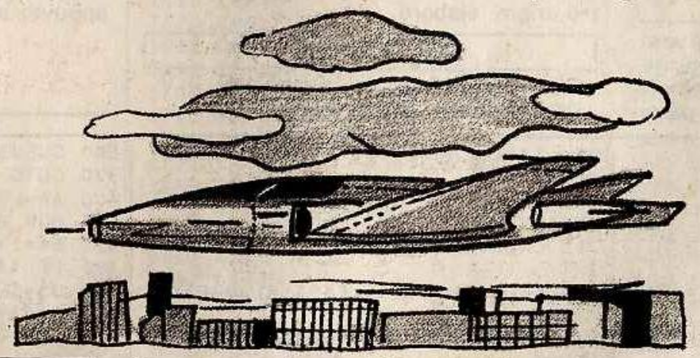


```
 44 IF A$="W" THEN LET M=-1: LET N=0
 46 IF A$="X" THEN LET M=1: LET N=0
 47 IF A$="K" THEN PRINT AT Y,X;" ": LET X=INT (RND*29)+1: LET Y=INT (RND*18)+1
 48 PRINT AT Y,X;" ": PRINT AT YM,XM;" ": LET X=X+N: LET Y=Y+M: LET C=ATTR (Y,X
): IF C=5 THEN LET S=S+10: BEEP .1,1: GO TO 50
 49 IF C<>6 THEN GO TO 300
 60 PRINT AT Y,X;CHR$ (144): GO SUB 240: PRINT INK 3;AT YM,XM;CHR$ (145): IF RN
D>.94 THEN PRINT INK 5;AT (RND*18)+1,(RND*29)+1;CHR$ (146)
 90 IF X=XM AND YM=Y THEN GO TO 300
 95 PRINT INK 4;AT 21,10;"SCORE : ";S: GO TO 40
200 RESTORE : FOR A=0 TO 31: READ V: POKE USR "A"+A,V: NEXT A: RETURN
210 DATA 60,126,219,152,255,189,195,126,60,126,219,189,255,195,189,255,60,24,60
,126,126,126,60,24,56,16,124,188,188,40,40,108
240 IF RND>.6 THEN RETURN
241 IF X>XM THEN LET XM=XM+1: RETURN
245 IF Y>YM THEN LET YM=YM+1: RETURN
250 LET XM=XM-1: LET YM=YM-1: RETURN
300 BEEP .3,5: PAUSE 100: INPUT "  UNE AUTRE PARTIE  ? ";R$: IF R$="O" THEN GO
TO 1
```

SPECTRUM

CRASHTOWN

Dure corvée que d'éviter les radars quand on est pilote de ligne en temps de guerre. Il faut voler en rase-mottes et la ville que nous allons devoir traverser devient un danger permanent pour nos passagers.



BUT DU JEU

Évitez les grands buildings si fréquents dans nos villes modernes. Frôlez les immeubles bas, ils vous réserveront de bonnes surprises, et faites ainsi le maximum de kilomètres.

AU CLAVIER

- Q pour la haute altitude
- W pour la basse altitude
- J pour aller à gauche
- L pour aller à droite

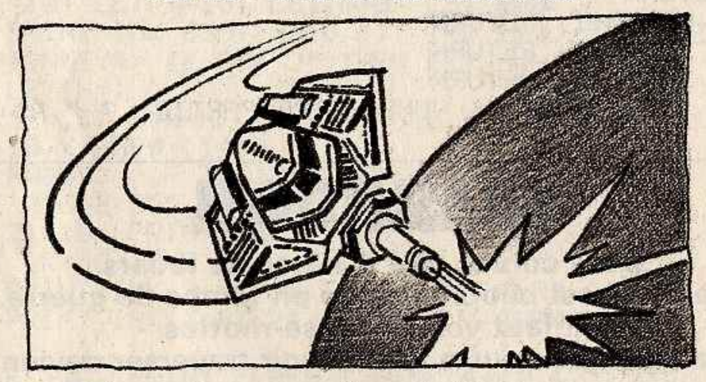
```
  1 PAPER 4: INK 4: PRINT : BORDER 4
 10 GO SUB 300: LET K=0: CLS : LET M=0: POKE 23692,255: LET X=15: LET C=200: LE
T H$="HAUTE"
 40 POKE 23692,255: LET M=0: LET A$=INKEY$: IF A$="W" THEN LET H$="HAUTE": LET
C=C-20
 42 IF A$="X" THEN LET H$="BASSE"
 44 IF A$="J" THEN LET M=-1
 45 IF A$="L" THEN LET M=1
 50 LET C=C-1: PRINT AT 0,29;"   ": PRINT AT 0,0;"ALTITUDE: ";H$;"   ESSENCE: "
;C: IF C<=0 THEN GO TO 200
 55 PRINT AT 9,X;" ": LET X=X+M: IF H$="BASSE" THEN GO SUB 170
 60 PRINT INK 1;AT 10,X;CHR$ (159): GO SUB 150: LET K=K+1: GO TO 30
```

```
 150 LET T=INT (RND*7)+1: IF T>3 THEN PRINT AT 21,0;" ": PRINT : RETURN
 155 LET P=INT (RND*18)+7: IF T<3 THEN PRINT AT 21,P;" ■": PRINT : RETURN
 160 PRINT AT 21,P;"▌  ": PRINT : RETURN
 170 LET D=ATTR (10,X): LET F=ATTR (10,X-1): IF D=44 OR F=44 THEN LET C=C+16: RE
TURN
 180 IF D=40 AND F=36 THEN GO TO 200
 190 RETURN
 200 PAUSE 100: CLS : PRINT AT 8,2;"VOUS AVEZ PARCOURUT ";K;" Km": PRINT AT 12,5
;"une autre Partie ?"
 220 LET R$=INKEY$: IF R$="O" THEN GO TO 1
 230 IF R$="N" THEN CLS : GO TO 400
 240 GO TO 220
 300 RESTORE : FOR A=0 TO 7: READ D: POKE USR "P"+A,D: NEXT A: RETURN
 310 DATA 56,16,16,254,108,56,16,16
```

TI.99/4A

METEOR

Nous sommes en 3130.
La couche atmosphérique qui protégeait si bien notre monde est aujourd'hui bien mince.
Depuis quelques siècles, un nouveau métier à risque est né : briseur de météores.



BUT DU JEU

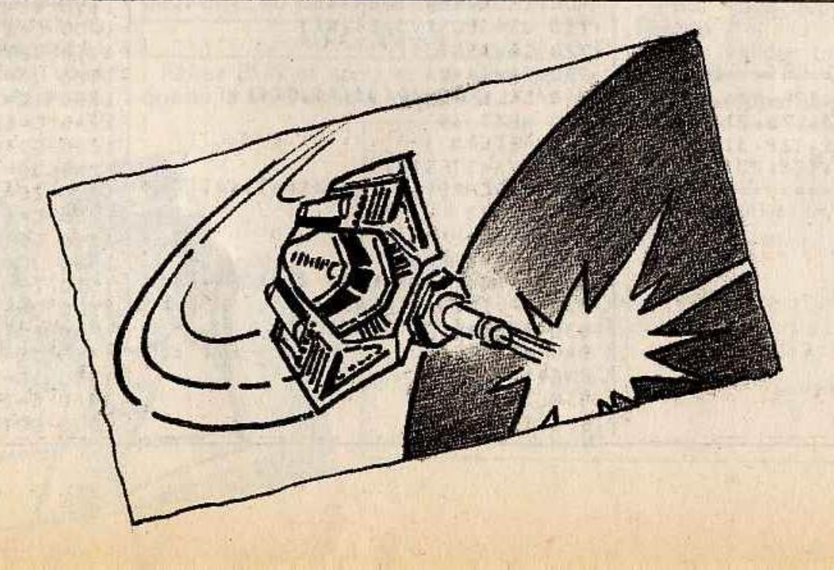
Interceptez les bolides cosmiques avant qu'ils ne s'écrasent violemment au sol, incendiant de ce fait les cités humaines. Votre but consistera également à parer aux divers foyers d'incendie à l'aide de votre engin élaboré.

AU CLAVIER

- Déplacement vers la gauche : «S»
- Déplacement vers la droite : «D»
- Pour relâcher les météores interceptés : appuyez sur «X».

```
10 CALL CLEAR
20 CALL SCREEN(15)
30 CALL COLOR(13,2,1)
40 CALL COLOR(14,2,1)
50 CALL COLOR(15,9,1)
60 CALL COLOR(16,16,1)
70 CALL CHAR(128,'183CFFFFFFFFFF
FF')
80 CALL CHAR(129,'18183C3C7E7EFF
FF')
90 CALL CHAR(130,'FFFFC3C3C3FFFF
FF')
100 CALL CHAR(131,'80C0E0F0F8FCF
EFF')
110 CALL CHAR(132,'FFE7C38181818
1FF')
120 CALL CHAR(133,'0103070F1F3F7
FFF')
130 CALL CHAR(134,'9999FFFFFFFFF
FFF')
140 CALL CHAR(135,'FFFFFF1818181
818')
150 CALL CHAR(136,'FFFFFFFFFFFFF
FFF')
160 CALL CHAR(137,'03070F1A7F7F'
)
170 CALL CHAR(138,'C0E0F058FEFE'
)
180 CALL CHAR(139,'070F1E0F0F30F
0FF')
190 CALL CHAR(140,'10187C3F0704F
8FA')
200 CALL CHAR(141,'A5A581993C7E7
E18')
210 CALL CHAR(142,'0000182442FF'
)
220 CALL CHAR(144,'A5A581993C7E7
E18')
230 CALL CHAR(145,'4940091C1C5DF
DFF')
240 CALL CHAR(146,'FFFF7722')
250 CALL CHAR(147,'7E7E7E7F7E7E7
E7E')
260 CALL CHAR(152,'0021393D7FFF'
)
270 CALL CHAR(153,'70F8FCFEFFFF'
)
280 CALL CHAR(154,'A5A581993C7E7
E18')
290 CALL CHAR(155,'7E7E7F7E7E7E7
E7E')
300 CALL HCHAR(1,8,146,18)
310 O$=CHR$(32)
320 W$=CHR$(152)&CHR$(153)
330 V$=W$&W$&O$&W$&O$&W$&W$&W$&O$
&O$&O$&W$&W$
340 JA=10
350 IA=7
360 GOSUB 400
370 JA=11
380 GOSUB 400
390 GOTO 500
400 AA=LEN(V$)
410 FOR BA=0 TO AA
420 EA=1+BA
430 IF AA<EA THEN 490
440 U$=SEG$(V$,EA,AA)
450 CA=ASC(U$)
460 FA=IA+BA
470 CALL HCHAR(JA,FA,CA,1)
480 NEXT BA
490 RETURN
500 V$=CHR$(129)&O$&O$&O$&O$&CHR
$(129)&CHR$(128)&O$&O$&O$&O$&CHR
$(128)&O$&CHR$(134)
510 JA=19
520 IA=11
530 GOSUB 400
540 X$=CHR$(136)&CHR$(136)
550 V$=CHR$(130)&O$&O$&O$&O$&CHR
$(130)&O$&CHR$(133)&X$&CHR$(131)
&O$&CHR$(134)&CHR$(136)&CHR$(134
)
560 JA=20
570 IA=11
580 GOSUB 400
590 Y$=CHR$(130)&CHR$(130)&CHR$(
130)
600 V$=CHR$(133)&CHR$(131)&CHR$(
129)&O$&CHR$(133)&X$&X$&O$&Y$&CH
```

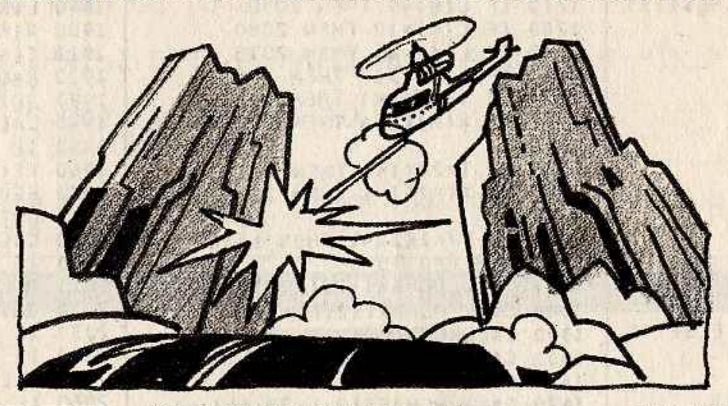
```
R$(130)&O$&CHR$(130)&CHR$(135)&C
HRS(130)
610 JA=21
620 IA=8
630 GOSUB 400
640 V$=Y$&O$&CHR$(132)&CHR$(132)
&CHR$(136)&O$&CHR$(130)&CHR$(135
)&CHR$(135)&CHR$(130)
650 JA=22
660 IA=8
670 GOSUB 400
680 PTS=0
690 SC=3
700 OPTION BASE 1
710 GK=X(K)
720 DIM FE(32)
730 RANDOMIZE
740 FEU=0
750 IF 0<SC THEN 780
760 CALL KEY(5,NN,STATUS)
770 IF STATUS<>0 THEN 10 ELSE760
780 SC=SC-1
790 I=17
800 CALL HCHAR(12,I,137,1)
810 CALL HCHAR(12,(I+1),138,1)
820 CALL HCHAR(24,13,32,3)
830 CALL HCHAR(24,13,142,SC)
840 V$="FEU"
850 JA=24
860 IA=16
870 GOSUB 400
880 IF FEU=0 THEN 990
890 IF FEU<=10 THEN 990
900 IF FEU<14 THEN 950
910 CALL HCHAR(12,15,70,1)
920 CALL HCHAR(12,16,73,1)
930 CALL HCHAR(12,17,78,1)
940 GOTO 960
950 CALL HCHAR(24,19,32,13)
960 CALL HCHAR(24,19,155,10)
970 CALL HCHAR(24,19,145,(FEU-10
))
980 GOTO 1010
990 CALL HCHAR(24,19,32,13)
1000 CALL HCHAR(24,19,155,FEU)
1010 PT$=STR$(PTS)
1020 V$="PTS.="&PT$
1030 JA=24
1040 IA=2
1050 GOSUB 400
1060 IF K=1 THEN 1200
1070 K=1
1080 X(K)=INT(RND*32)
1090 IF X(K)<8 THEN 1110
1100 IF X(K)<26 THEN 1140
1110 L(K)=3
1120 C(K)=154
1130 GOTO 1200
1140 L(K)=5
1150 XX=RND*1
1160 IF XX(0.8 THEN 1190
1170 C(K)=141
1180 GOTO 1200
1190 C(K)=144
1200 IF K=0 THEN 1070
1210 IF X(K)<7 THEN 1300
1220 IF 27<X(K) THEN 1300
1230 IF X(K)=11 THEN 1300
1240 IF X(K)=14 THEN 1300
1250 IF X(K)<21 THEN 1270
1260 IF X(K)<24 THEN 1300
1270 IF L(K)=9 THEN 2030
1280 IF L(K)=10 THEN 2080
1290 IF L(K)=11 THEN 2070
1300 IF L(K)<>13 THEN 1590
1310 IF I+5<X(K) THEN 2030
1320 IF X(K)<I-4 THEN 2030 ELSE
1350
1330 IF I+2<X(K) THEN 2030
1340 IF X(K)<I-1 THEN 2030 ELSE
1480
1350 IF C(K)<>141 THEN 1330
1360 FOR E=0 TO 8
1370 CALL HCHAR(12,I,137,1)
1380 CALL HCHAR(12,(I+1),138,1)
1390 CALL HCHAR(12,I,139,1)
1400 CALL HCHAR(12,(I+1),140,1)
1410 NEXT E
1420 CALL HCHAR(12,1,32,64)
1430 L(K)=0
1440 X(K)=0
1450 C(K)=0
1460 K=0
1470 GOTO 750
1480 IF G=2 THEN 1500
1490 IF D=2 THEN 1500 ELSE 1530
1500 D=0
1510 G=0
1520 GOTO 200
1530 IF X(K)=I THEN 1570
1540 IF X(K)=I-1 THEN 1570
1550 D=1
1560 GOTO 2090
1570 G=1
1580 GOTO 2090
1590 IF K=0 THEN 2280
1600 IF L(K)<>14 THEN 2280
1610 CALL HCHAR(14,X(K),32,1)
1620 IF C(K)<>141 THEN 2030
1630 PTS=PTS+5
1640 X(K)=0
1650 C(K)=0
1660 L(K)=0
1670 K=0
1680 GOTO 880
1690 IF X(K)<8 THEN 1990
1700 IF 25<X(K) THEN 1990
1710 IF X(K)=11 THEN 1780
1720 IF X(K)=16 THEN 1780
1730 IF X(K)=17 THEN 1780
1740 IF X(K)=22 THEN 1780
1750 IF X(K)=24 THEN 1780
1760 IF 17<X(K) THEN 1800
1770 GOTO 1820
1780 LI=18
1790 GOTO 1830
1800 LI=19
1810 GOTO 1830
1820 LI=20
1830 IF C(K)=144 THEN 1940
1840 CALL HCHAR(14,X(K),32,1)
1850 IF FE(GK)<>1 THEN 1890
1860 PTS=PTS+10
1870 FEU=FEU-1
1880 CALL HCHAR(LI,X(K),32,1)
1890 L(K)=0
1900 X(K)=0
1910 C(K)=0
1920 K=0
1930 GOTO 2090
1940 CALL HCHAR(LI,X(K),145,1)
1950 IF FE(GK)=1 THEN 1890
1960 FE(GK)=1
1970 FEU=FEU+1
1980 GOTO 1890
1990 CALL HCHAR(14,X(K),32,1)
2000 IF C(K)<>144 THEN 1890
2010 PTS=PTS+15
2020 GOTO 1890
2030 IF L(K)=0 THEN 1200
2040 IF X(K)=0 THEN 1200
2050 CALL HCHAR(L(K),X(K),32,1)
2060 IF L(K)=9 THEN 2080
2070 CALL HCHAR((L(K)+1),X(K),C(
K),1)
2080 L(K)=L(K)+1
2090 CALL KEY(5,N,STATUS)
2100 IF N<>83 THEN 2150
2110 IF I=1 THEN 2090
2120 CALL HCHAR(12,I,32,1)
2130 I=I-2
2140 GOSUB 2210
2150 IF N<>68 THEN 2380
2160 IF I=31 THEN 2090
2170 CALL HCHAR(12,I,32,1)
2180 I=I+2
2190 GOSUB 2210
2200 GOTO 2380
2210 CALL HCHAR(12,I,137,1)
2220 CALL HCHAR(12,(I+1),138,1)
2230 IF K=0 THEN 2280
2240 IF G<>1 THEN 2290
2250 L(K)=13
2260 X(K)=I
2270 GOSUB 2350
2280 RETURN
2290 IF D<>1 THEN 2380
2300 L(K)=13
2310 X(K)=I+1
2320 GOSUB 2350
2330 RETURN
2340 GOTO 2380
2350 CALL HCHAR(13,(I-2),32,6)
2360 CALL HCHAR(13,X(K),C(K),1)
2370 RETURN
2380 IF N<>88 THEN 880
2390 IF G=1 THEN 2420
2400 IF D=1 THEN 2420
2410 GOTO 880
2420 G=2
2430 D=2
2440 GOTO 880
```





CAPRICORNE TWO

Un hélicoptère vous traque dans les dédales d'un relief tourmenté avec le seul but de vous astreindre à commettre votre dernière erreur.



BUT DU JEU

- Déplacement de l'hélicoptère bleu : touches «E», «S», «D», «X».
- Déplacement de l'hélicoptère vert : touches «O», «K», «L», «,».
- Tir de l'hélicoptère bleu : «A».
- Tir de l'hélicoptère vert : «,».

AU CLAVIER

Contourner les montagnes, choisir les angles les plus intéressants, éviter si possible les missiles de croisière de votre adversaire. Là-bas, hésiter c'est mourir !

```
10 CALL CLEAR
20 CALL SCREEN(15)
30 CALL CCLOR(13,9,1)
40 CALL COLOR(14,14,1)
50 CALL CCLOR(15,5,1)
60 CALL COLOP(16,13,1)
70 CALL CHAR(128,'FFFFFFFFFFFFFF
FF')
80 CALL CHAR(129,'0042241FFFA442
')
90 CALL CHAR(130,'004225FFF82442
')
100 CALL CHAR(131,'333343FF43')
110 CALL CHAR(132,'081C080808081C
1C')
120 CALL CHAR(133,'0000C2FFC2')
130 CALL CHAR(134,'3838101010103
810')
140 CALL CHAR(136,'0242C3EB3F010
0101')
150 CALL CHAR(144,'0042241FFFA44
2')
160 CALL CHAR(145,'0606060666 7E3
C')
170 CALL CHAR(152,'004225FFF8244
2')
180 CALL CHAP(153,'0606060666 7E3
C')
INITIALISATION==================
190 HB=1
200 HV=1
210 PB=0
220 PV=0
230 CPTICN BASE 1
240 DIM A(22,32)
250 RANDOMIZE
CADRE===========================
260 CALL HCHAR(1,1,128,32)
270 CALL VCHAR(2,32,128,21)
280 CALL HCHAR(22,1,128,31)
290 CALL VCHAR(2,1,128,20)
MATRICE TERRAIN=================
300 FOR J=1 TO 22
310 A(J,1)=1
320 A(J,32)=1
330 NEXT J
340 FOR I=2 TO 31
350 A(1,I)=1
360 A(22,2)=1
370 NEXT I
380 FOR J=2 TO 21
390 FOR I=2 TO 31
400 IF J()5 THEN 420
410 IF I=5 THEN 440
420 IF J()16 THEN 450
430 IF I()25 THEN 450
440 GOTC 490
450 X=INT(RND*50)
460 IF 1(X THEN 490
470 A(J,I)=2
480 CALL HCHAR(J,1,136,1)
490 NEXT I
500 NEXT J
NOUVEL HELICOPTERE==============
510 JB=5                ----------
520 IB=5
530 JV=16
540 IV=25
550 A(16,25)=4
560 MI=0
570 CALL HCHAR(5,5,144,1)
580 CALL HCHAR(24,5,144,HB)
590 CALL HCHAR(16,25,152,1)
600 CALL HCHAP(24,16,152,HV)
RETOUR =========================
610 PBS=STRS(PB)
620 VS=CHRS(145)&CHRS(61)&PBS
630 JA=23
640 IA=5
650 GOSUB 670
660 GOTC 770
ROUTINE AFFICHAGE===============
670 AA=LEN(VS)
680 FOR BA=0 TO AA
690 EA=1+BA
700 IF AA(EA THEN 760
710 US=SEGS(VS,EA,AA)
720 CA=ASC(US)
730 FA=IA+BA
740 CALL HCHAR(JA,FA,CA,1)
750 NEXT BA
760 RETURN
770 PVS=STRS(PV)
780 VS=CHRS(153)&CHRS(61)&PVS
790 JA=23
800 IA=16
810 GOSUB 670
CONDITION DE FIN DE PARTIE======
820 IF 10(HB THEN 840
830 IF HV(10 THEN 900
840 VS='LE BUDJET HELICO EST ECO
RNEI'
850 JA=22
860 IA=2
870 GOSUB 670
880 CALL KEY(5,NN,STATUS)
890 IF STATUS=0 THEN 880 ELSE 10
PRISE EN COMPTE DU CLAVIER======
910 CALL KEY(5,N,STATUS)
920 IF N()65 THEN 970
930 IF MI()0 THEN 1020
940 JM=JB
950 IM=IB+1
960 MI=3
970 IF N()59 THEN 1020
980 IF MI()0 THEN 1020
990 JM=JV
1000 IM=IV+1
1020 MI=7
DEPLCT MISSILE==================
1020 IF MI=0 THEN 2260
1030 IF MI=2 THEN 1140
1040 IF MI=3 THEN 1180
1050 IF MI=4 THEN 1220
1060 IF MI=5 THEN 1260
1070 IF MI=6 THEN 1300
1080 IF MI=7 THEN 1340
1090 IF MI=8 THEN 1380
1000 JO=JM-1
1110 IO=IM
1120 C=132
1130 GOTC 1410
1140 JO=JM-1
1150 IO=IM+1
1160 C=132
1170 GOTC 1410
1180 JO=JM
1190 IO=IM+1
1200 C=133
1210 GOTC 1410
1220 JO=JM+1
1230 IO=IM+1
1240 C=134
1250 GOTO 1410
1260 JO=JM+1
1270 IO=IM
1280 C=134
1290 GOTC 1410
1300 JO=JM+1
1310 IO=IM-1
1320 C=134
1330 GOTC 1410
1340 JO=JM
1350 IO=IM-1
1360 C=131
1370 GOTC 1410
```

```
1380 JO=JM-1
1390 IO=IM-1
1400 C=132
1410 IF A(JO,IO)()0 THEN 1490
1420 CALL HCHAR(JM,IM,32,1)
1430 CALL HCHAR(JO,IO,C,1)
1440 A(JM,IM)=0
1450 JM=JO
1460 IM=IO
1470 A(JM,IM)=5
1480 GOTO 2260
1490 IF A(JO,IO)()1 THEN 1550
1500 IF MI=8 THEN 1530
1510 MI=MI+1
1520 GOTO 1030
1530 MI=2
1540 GOTO 1030
1550 IF A(JO,IO)()2 THEN 1590
1560 RANDOMIZE
1570 MI=INT(RND*7)+1
1580 GOTO 1030
1590 IF A(JO,IO)()3 THEN 1700
1600 CALL HCHAR(JM,IM,32,1)
1610 FOR E=0 TO 8
1620 CALL HCHAR(JO,IO,129,1)
1630 CALL HCHAR(JO,IO,32,1)
1640 NEXT E
1650 PV=PV+10
1660 HB=HB+1
1670 CALL HCHAR(JV,IV,32,1)
1680 MI=0
1690 GOTO 2160
1700 CALL HCHAR(JM,IM,32,1)
1710 FOR E=0 TO 8
1720 CALL HCHAR(JO,IO,130,1)
1730 CALL HCHAR(JO,IO,32,1)
1740 NEXT E
1750 PB=PB+10
1760 HV=HV+1
1770 CALL HCHAR(JB,IB,32,1)
1780 MI=0
1790 GOTO 2160
ROUTINE DE DEPLCT==============
1800 C=144
1810 GOTO 1830
1820 C=152
1830 IF A(JP,IP)()0 THEN 1960
1840 CALL HCHAR(JO,IO,32,1)
1850 CALL HCHAR(JP,IP,C,1)
1860 A(JB,ID)=0
1870 IF C()144 THEN 1920
1880 JB=JP
1890 IB=IP
1900 A(JB,IB)=3
1910 RETURN
1920 JV=JP
1930 IV=IP
1940 A(JV,IV)=4
1950 RETURN
1960 IF A(JP,IP)=3 THEN 1980
1970 IF A(JP,IP)()4 THEN 2030
1980 HB=HB+1
1990 HV=HV+1
2000 CALL HCHAR(JD,ID,32,1)
2010 CALL HCHAR(JP,IP,32,1)
2020 GOTO 2160
2030 FOR E=1 TO 20
2040 CALL HCHAR(JD,ID,C,1)
2050 CALL HCHAR(JD,ID,32,1)
2060 NEXT E
2070 IF MI=3 THEN 2100
2080 CALL HCHAR(JM,IM,32,1)
2090 A(JM,IM)=0
2100 IF C()144 THEN 2140
2110 HB=HB+1
2120 PV=PV+5
2130 GOTO 2160
2140 HV=HV+1
2150 PB=PB+5
2160 A(JB,IB)=0
2170 A(JV,IV)=0
2180 IF IM=0 THEN 2200
2190 A(JM,IM)=0
2200 A(JD,ID)=0
2210 IF A(JP,IP)(3 THEN 2230
2220 A(JP,IP)=0
2230 CALL HCHAR(JB,IB,32,1)
2240 CALL HCHAR(JV,IV,32,1)
2250 GOTO 510
2260 IF N()69 THEN 2300
2270 JP=JB-1
2280 IP=IB
2290 GOSUB 2590
2300 IF N() 79 THEN 2340
2310 JP=JV-1
2320 IP=IV
2340 GOSUB 2630
2340 IF N()68 THEN 2380
2350 JP=JB
2360 IP=IB+1
2370 GOSUB 2590
2380 IF N()76 THEN 2420
2390 JP=JV
2400 IP=IV+1
2410 GOSUB 2630
2420 IF N()88 THEN 2460
2430 JP=JB+1
2440 IP=IB
2450 GOSUB 2590
2460 IF N()44THEN 2500
2470 JP=JV+1
2480 IP=IV
2490 GOSUB 2630
2500 IF N()83 THEN 2540
2510 JP=JB
2520 IP=IB-1
2500 GOSUB 2590
2540 IF N()75 THEN 900   (2670)
2550 JP=JV
2560 IP=IV-1
2570 GOSUB 2630
2580 GOTO 900            (2670)
2590 JD=JB
2600 ID=IB
2610 GOSUB 1820
2620 RETURN
2630 JD=JV
2640 ID=IV
2650 GOSUB 1820
2660 RETURN
DEPLCT 8 DIRECTIONS============
2670 IF N()82 THEN 2710
2680 JP=JB-1
2690 IP=IB+1
2700 GOSUB 2590
2710 IF N()80 THEN 2750
2720 JP=JV-1
2730 IP=IV+1
2740 GOSUB 2630
2750 IF N() 67 THEN 2790
2760 JP=JB+1
2770 IP=IB+1
2780 GOSUB 2590
2790 IF N()46 THEN 2830
2800 JP=JV+1
2810 IP=IV+1
2820 GOSUB 2630
2830 IF N()90 THEN 2870
2840 JP=JB+1
2850 IP=IB-1
2860 GOSUB 2590
2870 IF N()77 THEN 2910
2880 JP=JV+1
2890 IP=IV-1
2900 GOSUB 2630
2910 IF N() 87 THEN 2950
2920 JP=JB-1
2930 IP=IB-1
2940 GOSUB 2590
2950 IF N()73 THEN 900
2960 JP=JV-1
2970 IP=IV-1
2980 GOSUB 2630
2990 GOTO 900
```

TI.99/4A

MASTER

Ce jeu de réflexion et de stratégie vous oppose à votre micro qui, lui, dispose d'une faculté essentielle : la rapidité de réflexion.

BUT DU JEU

Votre objectif sera de découvrir les énigmes et combinaisons que vous proposera votre TI99. Pour les résoudre il vous faudra faire preuve d'une grande sagacité. Vos déductions vous permettront, peut-être, de vaincre la machine.

AU CLAVIER

- Faites RUN et appuyez sur une touche quand le TI99 vous le demande.
- Rentrez un chiffre.
- Pour vous déplacer, appuyez sur les flèches.
- Pour valider une combinaison, faites «ENTER».
- Pour stopper la partie, faites «FCTN9».



```
10 'Programme de          MIND - TI99/4A
20 'Ordre des couleurs :
30 '!Jaune pale!  Brun    !  Gris    !
40 '!Vert clair!  Bleu    !  Jaune   !
50 '!     1    !    2     !    3     !
Vert pale  !Transparent!
  Noir    !    Blanc    !  Violet  !  Orange  !
   4      !      5      !    6     !     7    !
Bleu pale  !Vert fonce!  Rouge    !
   8       !    9     !    0      !
100 CALL CLEAR
```

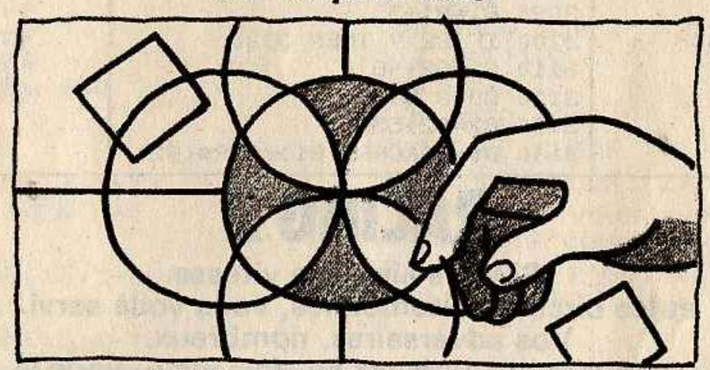
```
110 CALL SCREEN(8)
120 DIM T(16),V(16),G(30,16)
,E(30),F(30),Y(16)
130 PRINT "      JEU DU MASTER
    ":::::::::
140 GOTO 440
150 A$="FFFFFFFFFFFFFFFF"
160 CALL CHAR(40,A$)
170 CALL CHAR(41,"")
180 CALL CHAR(88,A$)
190 CALL CHAR(89,"")
200 CALL COLOR(2,2,3)
210 CALL COLOR(8,4,5)
220 FOR I=1 TO 5
230 CALL CHAR((I+10)*8+32,A$
)
240 CALL CHAR((I+10)*8+33,""
)
250 CALL COLOR(I+11,(I+3)*2-
1,(I+3)*2)
260 NEXT I
270 FOR I=0 TO 14
280 READ Y(I)
290 NEXT I
300 DATA 128,41,89,136,40,15
3,145,129,121,144,137,120,15
2,88,96
310 FOR I=34 TO 38
320 READ A$
330 CALL CHAR(I,A$)
340 NEXT I
350 FOR I=59 TO 64
360 READ A$
370 CALL CHAR(I,A$)
380 NEXT I
390 CALL CHAR(87,"181818FFFF
181818")
400 CALL CHAR(96,"C3663C1818
3C66C3")
410 GOTO 1140
420 DATA 000000000000606,000
000FFFF,1818181818181818,000
0001F1F181818,000000F8F81818
18,1818181F1F,181818F8F8
430 DATA 000000FFFF181818,18
1818FFFF,1818181F1F181818,18
1818F8F8181818
440 INPUT "Combien de pions
par combi-naisons voulez-vou
s ? ":L
450 IF L<2 THEN 440
460 IF L>15 THEN 440
470 L=INT(L)
480 INPUT "Combien de couleu
rs par      pions voulez-vous
  ? ":C
490 IF C<2 THEN 480
500 IF C>15 THEN 480
510 C=INT(C)-1
520 CALL CLEAR
530 PRINT "  Les couleurs in
scrites surla  languette  co
rrespondentaux chiffres de
0 a 9 et  a"
540 PRINT "ceux-ci de 1 a 5
en appuyantsimultanemant sur
 CTRL.     Les fleches vous
permettent"
550 PRINT "de vous deplacer,
  ENTER  devalider votre com
binaison etFCTN 9 d'arreter
la partie.":::::
560 PRINT "Pour commencer, a
ppuyez sur une touche."
570 CALL KEY(0,KK,SS)
580 IF SS=0 THEN 570
590 CALL CLEAR
600 N$="GAGNANTE !!"
610 P$(1)="C'est perdu !! "
620 P$(2)="la combinaison "
630 P$(3)="etait simple ! "
640 GOTO 150
650 RANDOMIZE
660 P$(4)=""
670 K=0
680 FOR I=1 TO L
690 T(I)=INT((C+1)*RND)
700 P$(4)=P$(4)&STR$(T(I))
710 NEXT I
720 K=K+1
730 FOR I=1 TO L
740 V(I)=-1
750 NEXT I
760 J=0
770 CALL HCHAR(23,8,30)
780 CALL HCHAR(24,15-INT(L/2
)+J,35)
790 J=J+1
800 CALL HCHAR(24,15-INT(L/2
)+J,62)
810 CALL KEY(5,KK,SS)
820 IF SS=0 THEN 810
830 IF KK<>8 THEN 880
840 CALL HCHAR(24,15-INT(L/2
)+J,35)
850 J=J-1
860 CALL HCHAR(24,15-INT(L/2
)+J,62)
870 IF J>0 THEN 810 ELSE 780
880 IF KK<>9 THEN 900
890 IF J<L THEN 780 ELSE 810
900 IF KK=13 THEN 1010
910 IF KK=15 THEN 1790
920 KK=KK-48
930 IF KK<10 THEN 950
940 KK=KK-119
950 IF KK<10 THEN 810
960 IF KK>14 THEN 810
970 CALL HCHAR(23,15-INT(L/2
)+J,Y(KK))
980 V(J)=KK
990 G(K,J)=V(J)
1000 IF J<L THEN 780 ELSE 81
0
1010 CALL HCHAR(24,15-INT(L/
2)+J,35)
1020 FOR I=1 TO L
1030 IF V(I)<0 THEN 800
1040 IF V(I)>14 THEN 800
1050 NEXT I
1060 IF K=18 THEN 1110
1070 FOR J=1 TO L
1080 CALL HCHAR(K+S,15-INT(L
/2)+J),Y(V(J)))
1090 NEXT J
1100 CALL HCHAR(23,8,32,16)
1110 E1=0
1120 F1=0
1130 GOTO 1460
1140 CALL CLEAR
1150 CALL HCHAR(24,2,27)
1160 CALL HCHAR(24,3,35,29)
1170 CALL HCHAR(24,7,61)
1180 CALL HCHAR(24,24,61)
1190 CALL HCHAR(24,32,38)
1200 PRINT "comb$
     $nb cou     $    COMBINAI
SON  $placee no $
     $nul bi";
1210 CALL HCHAR(22,31,108)
1220 CALL HCHAR(23,31,115)
1230 CALL HCHAR(24,31,34)
1240 PRINT
1250 CALL HCHAR(24,3,35,29)
1260 CALL HCHAR(24,7,87)
1270 CALL HCHAR(24,24,87)
1280 CALL HCHAR(24,28,87)
1290 FOR I=1 TO 18)
1300 PRINT :TAB(2-INT(I/10))
;I;"$";
1310 NEXT I
1320 PRINT
1330 CALL VCHAR(2,2,36,22)
1340 CALL VCHAR(2,32,36,22)
1350 CALL HCHAR(5,2,63)
1360 CALL HCHAR(5,32,64)
1370 CALL VCHAR(6,24,36,18)
1380 CALL VCHAR(6,28,36,18)
1390 CALL HCHAR(24,2,59)
1400 CALL HCHAR(24,3,35,29)
1410 CALL HCHAR(24,32,60)
1420 CALL HCHAR(24,7,62)
1430 CALL HCHAR(24,24,62)
1440 CALL HCHAR(24,28,62)
1450 GOTO 650
1460 FOR I=1 TO L
1470 IF T(I)<>V(I) THEN 1510
1480 E1=E1+1
1490 T(I)=T(I)+.5
1500 V(I)=V(I)+.1
1510 NEXT I
1520 IF E1=L THEN 1670
1530 FOR I=1 TO L
1540 FOR J=1 TO L
1550 IF V(I)<>T(J) THEN 1590
1560 F1=F1+1
1570 T(J)=T(J)+.5
1580 GOTO 1600
1590 NEXT J
1600 NEXT I
1610 E(K)=E1
1620 F(K)=F1
1630 FOR I=1 TO L
1640 V(I)=INT(V(I))
1650 T(I)=INT(T(I))
1660 NEXT I
1670 IF F(K)>10 THEN 1700
1680 CALL HCHAR(5+K,26,38+F(
K))
1690 GOTO 1720
1700 CALL HCHAR(5+K,25,49)
1710 CALL HCHAR(5+K,26,38+F(
K))
1720 IF E1>10 THEN 1750
1730 CALL HCHAR(5+K,20,48+E1
)
1740 GOTO 1770
1750 CALL HCHAR(5+K,29,49)
1760 CALL HCHAR(5+K,30,38+E1
)
```

```
1770 IF E1=L THEN 1900
1780 IF K<>18 THEN 720
1790 FOR I=1 TO 3
1800 FOR J=1 TO 15
1810 CALL HCHAR(5+I,8+J,ASC(
SEG$(P$(I),J,1)))
1820 NEXT J
1830 NEXT I
1840 FOR I=1 TP L
1850 CALL HCHAR(9,15-INT(L/2
)+I,Y(T(I)))
1860 NEXT I
1870 CALL HCHAR(9,23,32)
1880 CALL HCHAR(10,9,32,15)
1890 GOTO 1930
1900 FOR I=1 TO 11
1910 CALL HCHAR(4,10+I,ASC(S
EG$(N$,I,1)))
1920 NEXT I
1930 CALL KEY(0,KK,SS)
1940 IF SS=0 THEN 1930 ELSE
1140
```



LUDICOURB

Une idée originale qui se situe entre les programmes d'assistance graphique et les logiciels de jeu. Si vous avez un esprit de dessinateur et si vous aimez vous distraire, ce petit programme est fait pour vous.



BUT DU JEU

A l'aide des divers éléments proposés, tentez de réaliser vos cadres de jeux, et amusez-vous à simuler le travail d'un graphiste de renom.

AU CLAVIER

- Faites RUN et entrez vos valeurs.

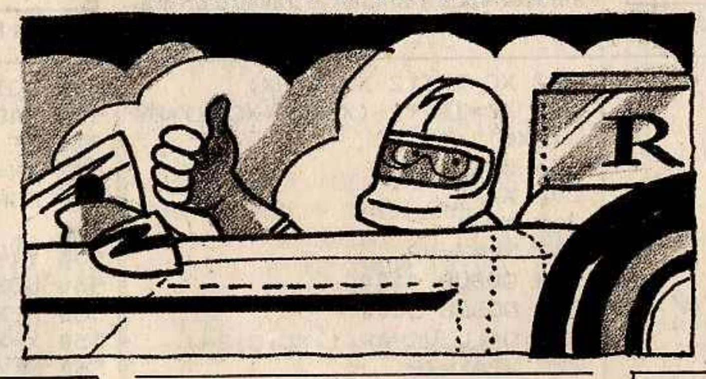
```
2 ' Programme de trace de co
urbes III
10 CALL CLEAR
12 CALL SCREEN(2)
14 OPTION BASE 1
16 FOR I=1 TO 16
17 CALL COLOR(I,16,1)
18 NEXT I
100 CALL HCHAR(1,2,31,767)
110 C=31
120 DIM T(8,8)
130 INPUT "Valeur minimale d
e X ? ":XMIN
140 INPUT "Valeur maximale d
e X ? ":XMAX
150 HX=(XMAX-XMIN)/31
155 HX8=HX/8
160 INPUT "Valeur minimale d
e Y ? ":YMIN
170 INPUT "Valeur maximale d
e Y ? ":YMIN
180 HY=(YMAX-YMIN)/23
181 HY8=HY/8
182 CALL CLEAR
183 CALL HCHAR(1,2,31,767)
184 IF YMIN>=0 THEN 194
186 IF YMAX<=0 THEN 194
188 YC=INT(1-YMIN/HY)
190 YP=INT(1-(YMIN+(YC-1)*HY
)/HY8)
192 GOTO 198
194 YC=1
196 YP=1
198 IF XMIN>=0 THEN 208
200 IF XMAX<=0 THEN 208
202 XC=INT(2-XMIN/HX)
204 XP=INT(1-(XMIN+(XC-2)*HX
)/HX8)
206 GOTO 212
208 XC=2
210 XP=1
212 YPAX=YP
214 GOSUB 4100
218 GOSUB 3000
220 CALL VCHAR(1,XC,C,24)
222 XPAX=XP
224 GOSUB 4200
228 GOSUB 3000
230 CALL HCHAR(25-YC,2,C,31)
232 GOSUB 4300
240 GOSUB 3000
244 CALL HCHAR(25-YC,XC,C)
246 X=XMIN
248 FOR XC=2 TO 32
250 XR=X
260 GOSUB 1000
270 IF Y>YMAX THEN 550
280 IF Y<YMIN THEN 550
290 YR=Y
300 YC=INT((YR-YMIN)/HY+1)
320 XK=XR
325 YK=YC
330 GOSUB 2000
350 X=XR+HX
360 GOSUB 1000
362 IF Y>YMAX THEN 560
363 IF Y<YMIN THEN 560
370 YS=INT((Y-YMIN)/HY+1).
390 IF YS-YC<0 THEN 415
400 PAS=1
410 GOTO 425
415 PAS=-1
425 IF ABS(YS-YC)<1 THEN 560
427 XK=XR
430 FOR I=YC+PAS TO YS STEP
PAS
455 YK=I
460 GOSUB 2000
480 NEXT I
550 X=XR+HX
560 NEXT XC
570 CALL KEY(0,K,S)
580 IF S=0 THEN 570
590 END
1000 Y=X
1010 RETURN.
2000 X=XK
2030 FOR XP=1 TO 8
2040 X=X-HX8/2
2050 GOSUB 1000
2060 YP1=INT((Y-(YK-1)*HY-YM
IN)/HY8+1)
2110 X=X+HX8
2120 GOSUB 1000
2130 YP2=INT((Y-(YK-1)*HY-YM
IN)/HY8+1)
2140 IF YP2<YP1 THEN 2205
2144 IF YP1>8 THEN 2250
2145 IF YP2<1 THEN 2250
2150 PAP=1
2160 IF YP2<=8 THEN 2180
2170 YP2=8
2180 IF YP1>=1 THEN 2220
2190 YP1=1
2200 GOTO 2220
```

```
2205 IF YP1<1 THEN 2250
2206 IF YP2>8 THEN 2250
2210 PAP=-1
2211 IF YP2>=1 THEN 2213
2212 YP2=1
2213 IF YP1<=8 THEN 2220
2214 YP1=8
2220 FOR YP=YP1 TO YP2 STEP
PAP
2230 T(9-YP,XP)=1
2240 NEXT YP
2250 X=X+HX8/2
2260 NEXT XP
2830 CALL GCHAR(25-YK,XC,CX)
2840 IF CX=31 THEN 2900
2850 IF CX<34 THEN 2860
2852 GOSUB 4300
2853 GOTO 2900
2860 IF CX<33 THEN 2880
2870 GOSUB 4200
2875 GOTO 2900
2880 GOSUB 4100
2900 GOSUB 3000
2901 IF B$<>"000000000000000
0" THEN 2908
2903 C=C-1
2905 RETURN
2908 CALL HCHAR(25-YK,XC,C)
2910 RETURN
3000 B$=""
3010 C=C+1
3020 IF C=160 THEN 570
3030 FOR J=1 TO 8
3040 B1=8*T(J,1)+4*T(J,2)+2*
T(J,3)+T(J,4)
3050 B2=8*T(J,5)+4*T(J,6)+2*
T(J,7)+T(J,8)
3060 IF B1>9 THEN 3090
3070 B1=B1+48
3080 GOTO 3100
3090 B1=B1+55
3100 IF B2>9 THEN 3130
3110 B2=B2+48
3120 GOTO 3140
3130 B2=B2+55
3140 B$=B$&CHR$(B1)&CHR$(B2)
3150 NEXT J
3190 CALL CHAR(C,B$)
3200 FOR J=1 TO 8
3210 FOR K=1 TO 8
3220 T(J,K)=0
3230 NEXT K
3240 NEXT J
3250 RETURN
4100 FOR IAX=1 TO 8
4110 T(9-IAX,YPAX)=1
4120 NEXT IAX
4130 RETURN
4200 FOR IAX=1 TO 8
4210 T(9-XPAX,IAX)=1
4220 NEXT IAX
4230 RETURN
4300 FOR IAX=1 TO 8
4310 T(9-IAX,YPAX)=1
4320 T(9-XPAX,IAX)=1
4330 NEXT IAX
4340 RETURN
```



RACING Z

Si vous aimez la vitesse et les circuits automobiles, vous voilà servi. Vos adversaires, nombreux, manquent absolument de «fair-play», vous le découvrirez à vos dépens.



BUT DU JEU

Parcourir le plus de distance possible, en surveillant les réactions brutales des autres concurrents et en évitant les surprises désagréables que vous réserve ce circuit diabolique.

AU CLAVIER

- Faites RUN et pilotez

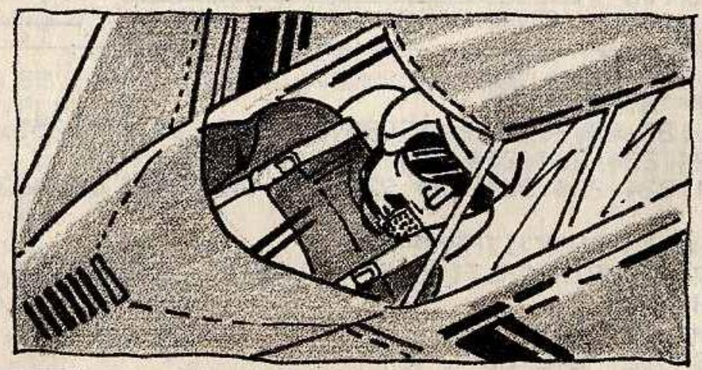
```
100 RANDOMIZE
110 CALL CLEAR
120 PRINT "      CIRCUIT DE VOITURE"::::"Vous vous deplacerez avec   les 2 flech
es."::::
130 PRINT "Enter arrete le jeu et donneles points."::::
140 CALL CHAR(136,"387C3838387C1")
150 CALL CHAR(129,"387C3838387C1")
160 CALL CHAR(124,"1818181818181818")
170 INPUT "Couleur de l'ecran    ? ":CE
180 INPUT "Couleur de la piste  . ? ":CP
190 INPUT "Couleur de la voiture ? ":CV
200 INPUT "Quel niveau de difficulte   voulez-vous ? ":N
210 INPUT "Quelle largeur de piste     voulez-vous ? ":L
220 E$="!"
230 FOR I=1 TO L
240 E$=E$&CHR$(127)
250 NEXT I
260 E$=E$&"!"
```

```
270 CALL CLEAR
280 M=N/2-N/25
290 CALL SCREEN(CE)
300 CALL COLOR(12,1,CP)
310 CALL COLOR(13,CV,CP)
320 CALL COLOR(14,CV,1)
330 L=26-L
340 J=L/2
350 FOR I=1 TO 12
360 PRINT TAB(J);E$
370 NEXT I
380 I=16
390 A=127
400 P1=0
410 P2=0
420 O=0
430 J=J+N*RND-M
440 IF J<L THEN 460
450 J=J-M
460 P1=P1+1
470 CALL GCHAR(14,I,X)
480 IF X=127 THEN 560
490 P2=P2+1
500 CALL HCHAR(13,I+O,A)
510 PRINT TAB(J);E$
520 CALL HCHAR(13,I,136)
530 CALL SOUND(500,262,0,330,5,392,5)
540 A=32
550 GOTO 600
560 CALL HCHAR(13,I+O,A)
570 PRINT TAB(J);E$
580 CALL HCHAR(13,I,129)
590 A=127
600 O=0
610 CALL KEY(3,K,S)
620 IF S=0 THEN 430
630 IF K=68 THEN 690
640 IF K=83 THEN 660
650 IF K=13 THEN 720 ELSE 430
660 I=I-1
670 O=1
680 GOTO 430
690 I=I+1
700 O=-1
710 GOTO 430
720 CALL CLEAR
730 CALL COLOR(12,2,CE)
740 PRINT "Vous avez fait";P2;"fautes"
;"sur";P1;"coups, soit";100-INT
(P2*100/P1);"points"::::
750 GOTO 200
```

TO7

DUEL

Suivre la guerre des Malouines à la télévision c'est bien, mais la vivre c'est pire. Mercenaire, vous choisissez votre camp et que le meilleur gagne...



BUT DU JEU

Éviter tous les dangers propres à un vol ainsi que tous ceux qui caractérisent un conflit aérien digne de ce nom, entre autre, les missiles Exocet, les mines volantes, le relief accidenté... Vous aurez bien mérité votre solde.

AU CLAVIER

- L'appareil Anglais monte à l'aide de la touche «P».
- Il descend avec la touche «.».
- Il largue ses mines avec la touche «L».
- L'appareil Argentin fait de même avec les touches «Z», «S», et «X».

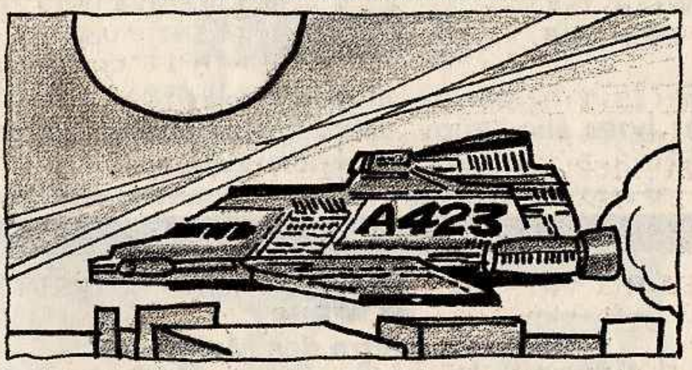
```
1 CLEAR,,20:X=0:Y=10:N=38:M=Y
5 DEFGR$(2)=63,1,57,125,255,255,9,63:DEFGR$(3)=248,0,0,1,227,255,3,129:DEFGR$(0)
=31,128,192,240,63,7,1,7:DEFGR$(1)=252,128,116,190,255,255,32,248
10 CLS:SCREEN0,4,0:F=6
20 FOR I=0 TO 18:LOCATE0,I,1:COLOR6,6:PRINT"
    ":NEXTI :COLOR4,4:LOCATE0,19,1:PRINT"AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
":COLOR0,F
25 FORA=1TO130:T=RND:NEXTA
30 Z=10:FORA=30 TO 280:Z=Z+INT(RND*7)-3:IFZ<0THENZ=0
32 LINE(A,151)-(A,151-Z):NEXTA
50 H1=0:H2=0: A$=INKEY$:IFA$="P"ANDY>1 THENH2=-1
```

```
52 IFA$="."THENH2=1
53 IFA$="Z"AND M>1THENH1=-1
54 IFA$="X"THENH1=1
56 IFA$="S"THENLOCATEX,Y+1,1:COLOR5,F:PRINT"#"
58 IFA$="L"THENLOCATEN,M+1,1:COLOR5,F:PRINT"#"
60 LOCATEN,M,1:PRINT"  ":LOCATEX,Y,1:PRINT"  ":Y=Y+H1:M=M+H2:X=X+1:IFX>38THENX=2
62 N=N-1:IFN<1THEN N=38
65 T1=SCREEN(X+1,Y):T2=SCREEN(N,M):IF Y=M AND ABS(X-N)<2 THEN 200
66 IFT1<>32THEN200ELSE IFT2<>32THEN210
70 LOCATEX,Y,1:COLOR1,F:PRINTGR$(0);GR$(1):LOCATEN,M,1:COLOR0,F:PRINTGR$(2);GR$(
3)
99 GOTO50
200 LOCATEX-1,Y,1:GOTO220
210 LOCATEN-1,M,1
220 COLOR1,2:PRINT"BOUM":LOCATE5,11,1:INPUT"UNE AUTRE PARTIE  ";R$:IFR$="O" THEN
1ELSEEND
```



TOURS INFERNALES

Appel à pilote de A423.
Rendez-vous d'urgence dans la cité nucléaire Altacit.
aux mains de l'ennemi.



BUT DU JEU

Éviter les grands réfrigérants atmosphériques sur lesquels vos ennemis ont installé leur système de défense anti-aérien. Privilégiez donc les petits blocs sur lesquels vous pourrez vous approvisionner.

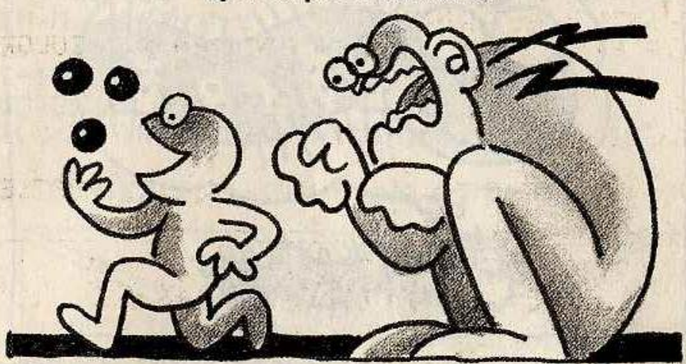
AU CLAVIER

- Changer d'altitude avec «Q» et «W».
- Aller à gauche à l'aide de «J».
- Aller à droite à l'aide de «L».

```
1 SCREEN2,2,2:CLEAR,,18:CLS
10 E=200:X=20:N=0:H$="HAUTE":K=6
35 DEFGR$(0)=28,8,8,127,62,28,8,8:DEFGR$(1)=255,255,255,255,255,255,255,255:DEFG
R$(2)=224,224,224,224,224,224,224,224
40 DEFGR$(3)=224,224,224,224,224,224,224,224:DEFGR$(4)=224,224,224,224,224,224,2
24,224: GOTO90
50 N=0:A$=INKEY$:IFA$="J"ANDX>1THENN=-2
55 LOCATE2,0,1:COLOR5,2:PRINT"ALTITUDE : ";H$;"      ENERGIE : ";E;"  ":COLOR2,2
60 IFA$="L"ANDX<38THENN=2
70 IFA$="Z"THENH$="HAUTE":E=E-20
80 IFA$="X"THENH$="BASSE":E=E-20
90 LOCATEX,9,1:PRINT" ":K=K+1:X=X+N:IFH$="BASSE"THENGOTO250
95 LOCATEX,10,1:COLOR1,2:PRINTGR$(0):COLOR2,2
100 GOSUB200:E=E-1:IFE<0THEN300
199 GOTO50
200 T=INT(RND*8)+1:IFT>3THENLOCATE1,24,1:COLOR2,2:PRINT:RETURN
210 P=INT(RND*30)+5:IFT=1THENLOCATEP,23,1:COLOR7,7:PRINT"AA";:COLOR7,0:PRINTGR$(
2):COLOR2,2:PRINT:RETURN
220 LOCATEP,23,1:COLOR7,0:PRINTCHR$(127);CHR$(127);GR$(3);:COLOR0,2:PRINTGR$(4):
COLOR2,2:PRINT:RETURN
250 T=SCREEN(X,10):IFT=32ORT=0THENGOTO95
260 IFT=127THENGOTO300
270 BEEP:E=E+20:GOTO95
300 FORA=0TO7:LOCATEX,10,1:COLORA,2:PRINTGR$(0):FORI=1TO60:NEXTI:NEXTA
310 FORA=1TO400:NEXTA
320 CLS:SCREEN6,0:LOCATE5,10:PRINT"VOUS AVEZ PARCOURUT ";K;" KM"
330 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:INPUT"      UNE AUTRE PARTIE  ";R$:IFR$="O"THEN1
```

BOUPY

Il s'appelle Boupy et son seul plaisir consiste à parcourir les écrans de télévision à la recherche de pastilles nutritives. Aidez-le à échapper aux monstres qui le poursuivent.



BUT DU JEU

Attrapez les éléments de couleur dessiminés sur l'écran tout en fuyant les divers monstres qui vous harcèlent.

AU CLAVIER

- Pour aller à gauche appuyer sur la touche : «J».
- Pour aller à droite appuyer sur la touche : «L».
- Pour aller en haut appuyer sur la touche : «W».
- Pour aller en bas appuyer sur la touche : «X».
- En cas de force majeure appuyer sur la touche : «K».

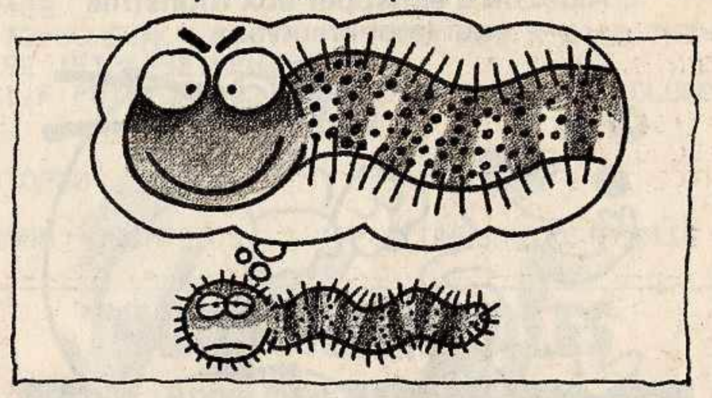
```
1 CLS:SCREEN1,0,0:CLEAR,,20:S=0:X=20:Y=11:N=0:M=N:XM=5:YM=2
5 DEFGR$(1)=60,126,219,152,255,189,195,126:DEFGR$(2)=60,126,219,189,255,195,189,
255:DEFGR$(3)=60,24,60,126,126,126,60,24
20 COLOR1,1:FORA=0TO40:LOCATEA,0,1:PRINTCHR$(127):LOCATEA,22:PRINTCHR$(127):NEXT
A
30 FORA=1TO21:LOCATE0,A,1:PRINTCHR$(127):LOCATE40,A,1:PRINTCHR$(127):NEXTA
40 COLOR4,0:FORA=1TO25+INT(RND*20):LOCATEINT(RND*39)+1,(RND*21)+1,1:PRINT"*":NEX
TA:COLOR2,0
50 A$=INKEY$:IFA$="J"THEN N=-1:M=0
53 IFA$="K"THENLOCATEX,Y,1:PRINT" ":X=INT(RND*39)+1:Y=INT(RND*19)+1
55 IFA$="L"THEN N=1:M=0
56 IFA$="Z"THENM=-1:N=0'
58 IFA$="X"THEN M=1:N=0
60 LOCATEX,Y,1:PRINT" ":LOCATEXM,YM,1:PRINT" ":X=X+N:Y=Y+M:C=SCREEN(X,Y):IF C=12
7 OR C=42 THEN 200 ELSE S=S+1:LOCATE14,22,I:COLOR6,1:PRINT"SCORE:";S
65 IFC=0THEN S=S+100:PLAY"DO"
66 IF RND>.95 THEN LOCATE (RND*38)+1,(RND*19)+1,1:COLOR6,0:PRINTGR$(3)
70 LOCATEX,Y,1:COLOR3,0:PRINTGR$(1):GOSUB100:LOCATEXM,YM,1:COLOR2,0:PRINTGR$(2):
IF X=XM AND Y=YM THEN200 ELSE 50
100 IF RND>.7THENRETURN
105 IF X>XM THEN XM=XM+1:GOTO 120
110 IF X<XM THEN XM=XM-1:RETURN
120 IF Y<YM THEN YM=YM-1:RETURN
130 IF YM<Y THEN YM=YM+1:RETURN
140 RETURN
200 PLAY"DOREMIFASOLASIDO": LOCATE10,23:INPUT"UNE AUTRE PARTIE ";R$:IF R$="O" TH
EN1 ELSE END
```




TO7

PARCOURS

Votre chenille ne demande qu'à grandir. Malheureusement pour elle et pour vous, le programmeur a tout fait pour l'en empêcher.



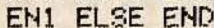
BUT DU JEU

Survivre en évitant les obstacles et l'enceinte du décor qui changera à chaque fois que vous aurez atteint 100 points.

AU CLAVIER

- Montez à l'aide de «Z».
- Descendez à l'aide de «X».
- Allez à gauche avec «J».
- Allez à droite avec «L».

```
1 CLS:SCREEN1,0,0:CLEAR,,20:S=0:X=20:Y=11:N=1:M=0:XM=5:YM=2:D=1:B=0
5 DEFGR$(1)=24,60,126,255,255,126,60,24
10 GOSUB20:GOTO45
20 COLOR1,1:FORA=0TO40:LOCATEA,0,1:PRINTCHR$(127):LOCATEA,22:PRINTCHR$(127):NEXT
A
30 FORA=1TO21:LOCATE0,A,1:PRINTCHR$(127):LOCATE40,A,1:PRINTCHR$(127):NEXTA
40 COLOR4,0:FORA=1TO50+INT(RND*20):LOCATEINT(RND*38)+1,(RND*20)+1,1:PRINT"#":NEX
TA:COLOR2,0:RETURN
45 LOCATEX,Y,1:COLOR3,0:PRINT" ":BEEP:LOCATEX,Y,1:PRINTGR$(1)
46 A$=INKEY$:IF A$="" THEN45 ELSE 51
50 A$=INKEY$
51 IFA$="J"THEN N=-1:M=0
55 IFA$="L"THEN N=1:M=0
56 IFA$="Z"THENM=-1:N=0
58 IFA$="X"THEN M=1:N=0
60 X=X+N:Y=Y+M:C=SCREEN(X,Y):IF C=127 OR C=35 OR C=0 ORC=79 THEN 200 ELSE S=S+1:
LOCATE14,22,1:COLOR6,1:PRINT"SCORE:";S
65 IF (S/100)=INT(S/100) THEN PLAY"FASOLASIFASO":CLS:SCREEN1,0,0:GOSUB20
66 IF RND>.95 THEN LOCATE (RND*38)+1,(RND*19)+1,1:COLOR4,0:PRINT"#"
70 LOCATEX,Y,1:COLOR3,0:PRINTGR$(1):GOTO50
200 PLAY"DOREMIFASOLASIDO": LOCATE10,23:INPUT"UNE AUTRE PARTIE ";R$:IF R$="O" TH
EN1 ELSE END
```


TO7

NUCLEAR

Lorsque le temps devient un ennemi et que les évènements jouent contre vous, vous restez seul contre tous avec, comme seuls alliés, votre ruse et votre rapidité d'action.

BUT DU JEU

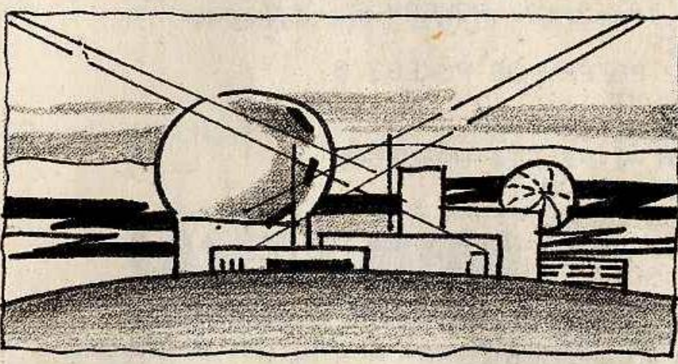
Empêcher par tous les moyens l'explosion de la centrale atomique en éliminant les dangers qui apparaîtront à l'écran et que vous ne tarderez pas à découvrir. Vous pourrez aussi vous procurer de l'énergie (à vous de savoir comment.)

AU CLAVIER

- Pointez à l'aide du crayon optique les éléments favorables et défavorables.

```
1 CLEAR,,20
5 CLS:SCREEN0,6,0:F=6
10 DEFGR$(0)=60,126,255,255,255,255,126,60:DEFGR$(1)=189,153,126,24,24,36,36,102
:DEFGR$(3)=126,24,126,24,126,24,126,0:DEFGR$(2)=60,60,24,255,189,189,24,126
20 DEFGR$(4)=8,42,28,127,28,42,8,0:DEFGR$(5)=60,126,219,255,255,219,126,60:DEFGR
$(6)=0,16,64,24,153,0,68,16:DEFGR$(7)=1,14,56,24,14,24,112,128
30 T=1:R=0:L=2000+INT(RND*2000):E=INT(L/10)
35 LOCATE1,2:COLOR3,1:ATTRB1,1:PRINT"CENTRALE  NUCLEAIRE":COLOR0,F:ATTRB0,0
40 FORI=1TO200:LOCATE4,11:PRINT"CA COMMENCE DANS ";200-I;" SECONDES":NEXTI:CLS
```

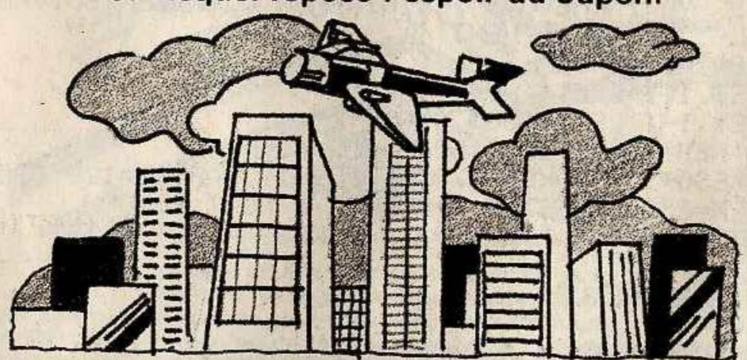
```
50 N=INT(40*RND):M=INT(RND*22)+1:C=INT(RND*8):CO=INT(6*RND):LOCATEN,M,1:COLORCO,
F:PRINTGR$(C)
55 R=R+T:LOCATE0,0,1:COLOR1,F:PRINT"MASSE CRITIQUE : ";R;"    SEUIL : ";L;"  "
56 E=E-8: LOCATE2,23,1:COLOR5,F:PRINT" ENERGIE : ";E;"      SCORE : ";S
57 IFR>=L ORE<0 THEN200
60 FORA=1TO20:INPENX,Y:X=INT(X/8):Y=INT(Y/8):IFX=N AND Y=M THEN LOCATEX,Y,1:PRIN
T" ": GOTO100
65 NEXTA:IFC>3THENT=T+C:GOTO50
70 IFRND>.4THENLOCATEN,M,1:PRINT" "
80 GOTO50
100 BEEP:IFC<3THENT=T+10:GOTO50
105 IFC=3THENE=E+30:GOTO50
110 S=S+C*100:T=T-INT(C/2):IFT<0THENT=0:GOTO50
120 GOTO50
200 FORI=1TO500:NEXTI:LOCATE7,11,1:INPUT"UNE AUTRE PARTIE  ";R$:IFR$="O"THEN1ELS
EEND
```



VIC 20

RAID SUR NEW-YORK

Rejoignez au plus vite la base d'envol Titl. Vous êtes le dernier des kamikazes, sur lequel repose l'espoir du Japon.



BUT DU JEU

Votre première et dernière mission consiste à raser New York. Cependant, votre avion, un «zero», a été touché lors de l'attaque de Pearl-Harbour. Et vous perdez constamment de l'altitude. Vous devez raser tous les grattes-ciel pour atterrir, réparer et repartir à l'assaut de nouveaux quartiers. Et ainsi mourir en héros pour la gloire de votre pays.

AU CLAVIER

- Pour larguer une bombe, il suffit de presser la barre «espace».
- Ce logiciel nécessite l'utilisation d'une extension 8 ou 16 Ko de mémoire vive.

```
10 POKE44,28:POKE46,28:POKE48,28:POKE50,28:POKE43,10:POKE45,12:POKE47,12:POKE49,
12
20 POKE7177,0:POKE7178,0:POKE7179,0:POKE198,4:POKE631,76:POKE632,207:POKE633,13:
NEW

READY.

100 REM COPYRIGHT TILT MICRO
120 RX=36864:RY=36865:S2=36876
130 EC=4096:CO=33792:C0=32768:CA=36869:G=5120:N0=6144:S3=36877:SN=36878
140 IFPEEK(0)THENPOKE0,0::GOSUB5000:GOSUB5300
150 GOSUB5200
```

```
200 L=L+1:K=-K
210 IFK=-1THENC=18:E=EC+18+22*L:A$=G$:GOTO220
215 E=EC+3+22*L:C=0:A$=D$
220 FORN=1TO19
225 IFF=1THENM=M-1:POKES3,M
240 PRINTLEFT$(VE$,L)RIGHT$(HO$,C)A$
250 E=E+K:C=C+K:IFPEEK(E)~32THEN300
260 GOSUB1000:PRINT"■■■■■■■";SC
262 IFF=1THENM=M-1:POKES3,M
265 GOSUB1000:PRINT"■■■■■■■";SC
270 IFE=PLTHEN600
290 NEXT:PRINTLEFT$(VE$,L)LEFT$(HO$,C-K)O$:GOTO200
300 POKEE-K,42:POKEE-K+CO,0
310 FORJ=0TO12STEP.6
320 ZX=12+INT(SIN(J*π)):POKERX,ZX
330 ZY=38+INT(COS(J*π*2)*3):POKERY,ZY
335 POKES3,15*ZX+ZY
360 NEXT:POKERX,12:POKERY,38:POKES3,0
365 FORTT=1TO300:NEXT
370 C=C-1:IFK=-1THENC=C+5
380 E=E-4*K+22:L0=L-1:F$=F1$:GOSUB500
390 E=E+K:F$=F2$:GOSUB500
400 E=E+K:F$=F3$:GOSUB500
410 E=E+K:F$=F4$:GOSUB500:POKES2,0
420 IFSC>HITHENHI=SC
430 PRINT"■■■■UNE AUTRE PARTIE(O/N)?"
440 GETI$:IFI$=""THEN440
450 IFI$="O"THENSC=0:H=0:GOTO150
460 IFI$="N"THENPOKECA,192:POKE0,76:POKE36879,27:PRINT"■";:END
470 GOTO440
500 W=E:L=L0:M=250
505 POKES2,M:M=M-5:IFPEEK(W)=32THEN510
507 C=C+K:POKES2,0:FORM=200TO127STEP-.5:POKES3,M:NEXT:RETURN
510 PRINTLEFT$(VE$,L)LEFT$(HO$,C)OF$F$:POKES2,M:M=M-5
520 L=L+1:W=W+22:GOTO505
600 POKES3,0:FORI=PL-5TOPL-9STEP-1:GOSUB700:NEXT
605 PRINT"■■■■■■BRAVO !,PASSONS":PRINT"■■AU QUARTIER SUIVANT"
607 FORI=PL-8TOPL-3:GOSUB700:NEXT
610 POKES3,128:FORI=LTO4STEP-1
620 PRINTLEFT$(VE$,I+1)LEFT$(HO$,C)"      "
630 PRINTLEFT$(VE$,I-1)LEFT$(HO$,C)A$
640 FORTT=1TO200:NEXT:NEXT:GOTO150
700 POKEI,148:POKECO+I,7:POKEI-1,32:POKEI+1,32:FORM=128TO250:POKES2,M:NEXT
710 POKEI,149:FORM=250TO126STEP-1:POKES2,M:NEXT:RETURN
1000 GETI$:IFF=0THENIFI$=" "THENM=253:POKES3,M:GOTO1050
1010 IFFTHEN1100
1020 FORTT=1TO35:NEXT:RETURN
1050 F=1:B=E-3*K:S=0
1100 M=M-1:POKES3,M:POKEB,32:B=B+22:BP=PEEK(B)
1105 IFBP=32THENPOKEB,BO:POKECO+B,4:M=M-1:POKES3,M:RETURN
1110 IFBP=102THENF=0:POKES3,0:RETURN
1115 S=S+1:SC=SC+1:POKEB,BO:POKECO+B,4
1120 IFS=DITHENPOKEB,146:POKECO+B,2:F=0:POKE198,0:POKES3,0:RETURN
1130 RETURN
5000 PRINT"■**RAID SUR NEW-YORK**"
5020 PRINT"■■■  VEUILLEZ PATIENTER"
5030 FORI=GTON0-1:POKEI,PEEK(G0-G+I):NEXT
5040 READA:IFA=-1THENRETURN
5050 POKEI,A:I=I+1:GOTO5040
5060 DATA240,240,123,63,255,255,255,31,0,0,224,192,131,12,252,255
5070 DATA0,0,0,7,206,62,28,255,,,,,,16,56,184
5080 DATA63,127,126,125,59,7,15,15,1,125,251,247,239,217,128,0
5090 DATA255,255,255,254,254,128,0,0,248,208,144,56,56,56,16,0
5100 DATA,,,,8,28,29,,,,224,115,124,56,255
5110 DATA,,7,3,193,48,63,255,15,15,222,252,254,255,255,248
5120 DATA31,11,9,28,28,28,8,0,255,255,255,127,127,1,0,0
5130 DATA136,190,223,239,247,155,1,0,252,254,126,190,220,224,240,240
```

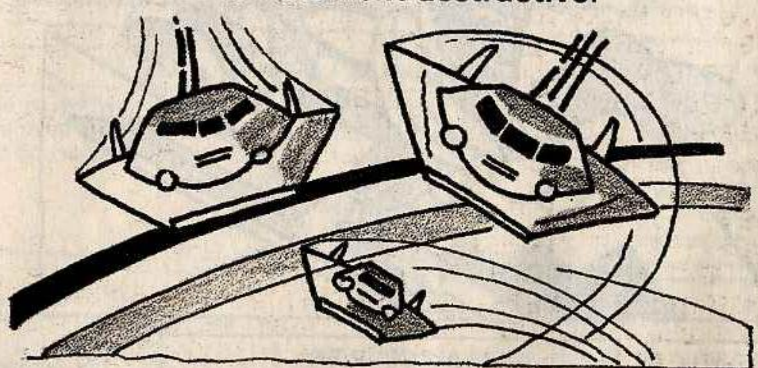
```
5140 DATA62,28,8,62,62,28,28,8,255,145,145,255,255,145,145,145
5150 DATA64,128,136,208,234,145,145,255,0,16,16,16,56,124,254,255
5160 DATA199,153,255,24,60,60,36,102,60,24,255,153,199,60,36,102,-1
5200 D$="▌ ▒▒@ABC▌▌▌▌▌▌▌ ▒DEFG":G$="▒▒HIJK▌ ▒▌▌▌▌▌▌LMNO▌ ":BO=144:PRINT"▒"
5205 F1$="▒▒▌▌D":F2$="▒▒A▌▌E":F3$="▒▒B▌▌F":F4$="▒▒C▌▌G":OF$="▌ ▌▌ ▌▌"
5210 POKE36879,61:VE$="▒▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌":HO$="▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌"
5220 PRINTVE$"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";:POKECA,205:O$="      "
5230 A=125:POKERY,A:POKERX,20:H=H+2:P0=4538:FORI=2TO15:H0=INT(11*RND(1))+H
5232 IFH0>15THENH0=15
5233 FORJ=0TOH0
5235 A=A-1:POKERY,A:IFA=38THENA=29
5240 POKEP0+I-22*J,145:POKECO+P0+I-22*J,0:NEXT
5250 POKEP0+I-22*J,147:POKECO+P0+I-22*J,6:NEXT:L=1:K=-1:F=0:PL=P0+18:Q=128:DI=6
5255 POKERY,38:FORA=19TO12STEP-1
5256 POKERX,A:FORTT=1TO250:NEXT:NEXT
5260 PRINT"▒▒SCORE";SC;:PRINT"▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌MEILLEUR";HI
5270 POKESN,15:POKES3,128
5280 RETURN
5370 GOTO6000
6000 PRINT"▌▌▌PRESSER UNE TOUCHE▌";:POKE198,0:WAIT198,1:RETURN

READY.
```

VIC 20

LA$ER OMEGA

Des vagues d'envahisseurs tentent de détruire la base Oméga. Ils deviennent de plus en plus menaçants. Heureusement, vous disposez du laser Oméga, une arme révolutionnaire et terriblement destructive.



BUT DU JEU

Aux commandes d'un vaisseau spatial équipé du nouveau canon à laser Oméga, vous partez combattre les escadrilles d'envahisseurs ennemis. Le laser Oméga est assez particulier, car il ne laisse aucune trace de tir. Il est donc assez difficile de le maîtriser, et de situer sa portée. Une seule indication peut vous aider, les vaisseaux ennemis détruits disparaissent de l'écran.

AU CLAVIER

- Les déplacements de votre vaisseau et les tirs sont commandés à partir du clavier.

* Curseur de droite = droite
* Curseur de gauche = gauche
* Barre espace = tir au laser Oméga

```
0 DIMA(22):GOSUB300:REM COPYRIGHT TILT MICRO
1 FORA=32768TO33239:POKEA-25600,PEEK(A):NEXTA:POKE56,30:POKE52,30
2 RESTORE:FORA=7384TO7415:READB:POKEA,B:NEXTA
3 DATA8,8,8,28,85,93,107,65,42,42,20,28,8,28,28,8,62,127,28,8,28,8,8,255,,,,,,24
,62,255
8 L=7679:A=0:SC=0:GOTO200
9 SS=.6:PRINT"▒":FORA=8164TO8174:POKEA,30:NEXTA
10 POKE36879,8:FORA=1TO11:A(A)=L+A:POKEA(A),28:NEXTA:X=8124:CS=0
11 PRINTTAB(11);"▌HI:";HI:PRINTTAB(11);"TAB:";TA
100 SS=SS-.003:FORZ=1TO11:IFRND(1)<.35THENNEXTZ:GOTO125
103 POKEA(Z),32:A(Z)=A(Z)+22:IFA(Z)<8164THEN120
104 POKE8163+Z,29:FORA=1TO60:NEXT:GOSUB500:POKE8163+Z,30:CS=CS+1
105 PRINT"▒▒▒▒▒";TAB(11);"BOMBS";CS
106 A(Z)=L+Z:NEXTZ:GOTO125
120 POKEA(Z),28
121 NEXTZ
```

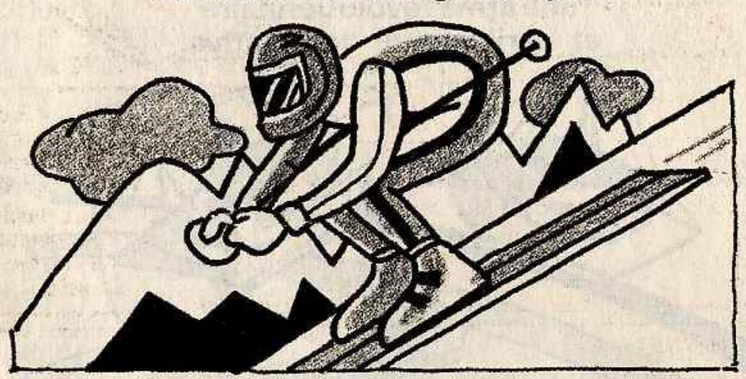
```
125 POKEX,32
130 D=PEEK(197):X=X+(D=31)-(D=23):X=X+(X=8131)-(X=8119)
150 B=X-8119:IFD<>32ANDA(B)<>XTHEN160
151 B=X-8119:POKEA(B),42:POKEA(B),32:A(B)=L+B:SC=SC+1:POKEA(B),28:PRINT"SOOOO";TA
B(11);"SCORE:";SC"
160 POKEX,27:IFCS>=10THENPRINT"SOOOOOOOOO";TAB(11);"GAME OVER":FORA=1TO4000:NEXT:G
OSUB300:GOTO8
180 IFSS<0THENSC=SC+50:CS=0:TA=TA+1:L=L+22:GOTO9
190 GOTO100
200 IFSC>HITHENHI=SC
205 PRINT"OOOOOOOOPUSH /F1/ TO BEGIN"
210 IFPEEK(197)<>39THEN210
220 POKE36869,255:GOTO9
300 POKE36879,25:POKE36869,240
310 PRINT"SOO*** LASER  OMEGA ***"
320 PRINTTAB(9);"OOOOUSE":PRINT"OOO   KEYBOARD ONLY"
330 PRINT"OOOOK= CURSOR DOWN":PRINT"OO   CURSOR RIGHT =>"
340 PRINTTAB(8);"OSPACE"
350 RETURN
500 POKE36877,195:FORVO=1TO15:POKE36878,VO:NEXTVO:FORTP=1TO400:NEXTTP
501 POKE36878,0:POKE36877,0:RETURN

READY.
```



SCHUSS

Vous décidez de prendre quelques jours de vacances. Pourquoi ne pas aller faire du ski ? Une aventure bien terrestre qui vous changera des combats intergalactiques.



BUT DU JEU

Premier jour de ski, vous vous élancez sans plus attendre sur une piste noire. Chaque bosse peut cacher un sapin.

AU CLAVIER

- Durant toute votre descente vous verrez défiler le temps, généré par une horloge en temps réel.
- Choisissez la vitesse de descente entre 0 et 99.
- Les déplacements du skieur peuvent être réalisés à partir d'un joystick ou des curseurs de droite et de gauche au clavier.
- Ce logiciel nécessite l'utilisation d'une extension 3 Ko RAM — super expender.

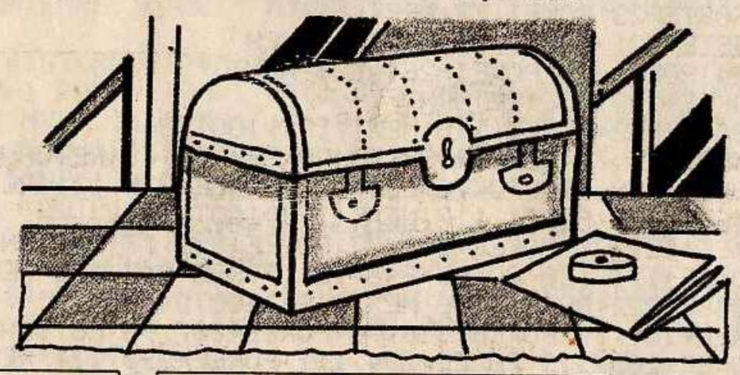
```
READY.
0 REM COPYRIGHT TILT MICRO
1 POKE36879,8
2 INPUT"SVOTRE VITESSE";E:PRINT"ATTENTION AU DEPART!"
3 FORA=1TO1000:NEXTA
4 PRINT"SOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO"
5 A=7910
8 TI$="000000"
10 POKE36879,190
11 FORD=1TO500
12 PRINTTAB(RND(9)*20);"OO":FORC=1TOE:NEXT
13 Z=PEEK(197):IFZ=64THEN21
14 B=2
15 IFZ=31THENB=1
16 IFZ=23THENB=3
17 GOTO22
```

```
21 B=STOP(8)-2:B=B/2:IFB<>1ANDB<>3THENB=2
22 A=A+B-2:IFPEEK(A)=32THEN25
23 P=P+1:POKEA,171:POKEA+30720,2:FORC=1TO1000:NEXT:IFP<10THEN25
24 IFP=10THENPRINT"▒ICI S'ACHEVE VOTRE PARCOUR(VITAL)":POKEA+30720,0:CLR:GOTO40
25 POKEA,35:POKEA+30720,6:NEXTD
27 PRINT"▒":POKE36879,8:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
30 A=TI/60:A=INT(100*(A-INT(A)))/100:PRINT"VOTRE TEMPS EST:":PRINTTI$;A
31 PRINT"BRAVO!":IFPTHENPRINT"MAIS VOUS AVEZ EMBRASSE";P;"ARBRES"
35 PRINT"UNE AUTRE DESCENTE?"
36 GETA$:IFA$=""THEN36
37 IFA$="O"THENRUN
38 IFA$<>"N"THEN36
39 END
40 RESTORE:POKE36878,10:FORA=1TO11:READB,C:POKE36875,C
```



LABYRINTHE

Partant à la recherche d'un fabuleux trésor, vous vous trouvez enfermé dans un immense labyrinthe. Heureusement, les couloirs sont déserts et rien ni personne ne viendra troubler votre tranquillité.



BUT DU JEU

Vous devez sortir aussi vite que possible du labyrinthe. Par chance, vous avez découvert un coffre contenant une boussole et une carte des lieux.

AU CLAVIER

- Pressez une touche pour commencer
- Les touches permettant les déplacements sont les suivantes :
* L = avance d'un pas
* = quart de tour à gauche
* = quart de tour à droite
* FI = vue d'avion du labyrinthe
* F3 = vue d'avion du labyrinthe avec votre position
* F5 = vue d'avion du labyrinthe avec le trajet déjà effectué
* F7 = apparition de la boussole
* Z = dernier recours
- Ce logiciel nécessite l'utilisation d'une extension de 8 ou 16 Ko de mémoire vive.

```
1 REM COPYRIGHT TILT MICRO
2 PRINT"▒▒▒▒***LABYRINTHE***":PRINT
3 PRINT"▒▒▒ VOUS  CHOISISSEZ  UN ▒LABYRINTHE DE TAILLE ▒ VARIABLE(DE4X4 A20X20)"
4 PRINT"▒▒VOUS DEVEZ EN SORTIR ▒AUSSI VITEQUE POSSIBLE "
5 PRINT"▒▒▒PRESSER UNE TOUCHE"
6 GETI$:IFI$=""THEN6
7 PRINT"▒*TOUCHES DE MANOEUVRE*":PRINT"▒▒▒────────────────────"
8 PRINT"▒L-AVANCE D'UN PAS"
9 PRINT"▒K-QUART DE TOUR GAUCHE"
10 PRINT">-QUART DE TOUR DROITE"
11 PRINT"F1-VUE D'AVION"
12 PRINT"▒F3-IDEM AVEC VOUS":PRINT"▒F5-IDEM AVEC TRAJET":PRINT"▒F7-BOUSSOLE"
13 PRINT"▒Z-LE DERNIER RECOURS"
14 PRINT"▒▒▒▒▒PRESSER UNE TOUCHE"
15 GETI$:IFI$=""THEN15
46 POKE36879,8:PRINT"▒▒"
50 DIMM%(20,20):DEFFNR(K)=INT(K*RND(1))+1:PRINT"▒":E=256*PEEK(648)
52 READB0$(1,2),B0$(0,1),B0$(2,1),B0$(1,0)
54 DATA"●▒▒▒K-","●▒▒|▒▒↑","●▒▒|▒▒V","●->"
60 B0$="▒  ▒▒▒▒▒▒▒▒L/   \":B1$=" |      ▒":B2$=" \   /▒▒▒▒▒▒────"
69 GOTO90
70 PRINT"▒▒▒▒▒VOULEZ-VOUS LE MEME     (O/N)":INPUT"  ";I$:IFI$<>"N"ANDI$<>"O"GOTO
70
75 IFI$<>"O"THEN80
76 TI$="000000":T=0:FORI=1TOM-1:FORJ=1TOM-1:IFM%(I,J)=2THENM%(I,J)=3
```

```
77 NEXTJ,I:GOSUB1600:GOTO1100
80 PRINT"UN NOUVEAU LABYRINTHE    (O/N)":INPUT"  ";I$:IFI$<>"N"ANDI$<>"O"GOTO80
85 IFI$="N"THENEND
90 PRINT"■■■■■  ENTREZ LA TAILLE":PRINT"■■■■DU LABYRINTHE:":PRINT"■■■(ENTRE 4 ET
 20)"
91 V$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":INPUT"■■■■■■";M$:M=VAL(M$)
92 IFM<4ORM>20GOTO90
95 M=INT(M/2)*2:PRINT"■■■■■JE LE CONSTRUIS,    ■VEUILLEZ PATIENTER..."
96 PRINT"■■■■DURANT";INT(M*M/25);"SEC"
100 GOSUB1320:TI$="000000":T=0:GOTO1100
120 FORI=E+45TOE+441STEP22:POKEI,160:NEXT:IFJ>1GOTO140
130 POKEE+463,78:POKEE+484,78:POKEE+23,77:POKEE,77:RETURN
140 POKEE+440,160:POKEE+44,160:RETURN
160 FORI=E+65TOE+461STEP22:POKEI,160:NEXT:IFJ>1GOTO180
170 POKEE+483,77:POKEE+43,78:RETURN
180 RETURN
220 FORI=E+114TOE+378STEP22:POKEI,225:NEXT:IFJ>1GOTO240
230 FORI=E+400TOE+442STEP21:POKEI,78:NEXT
232 FORI=E+92TOE+46STEP-23:POKEI,77:NEXT:RETURN
240 FORI=E+377TOE+376STEP-1:POKEI,98:POKEI-264,226:NEXT
241 POKEE+378,254:POKEE+114,251:RETURN
260 FORI=E+128TOE+392STEP22:POKEI,97:NEXT:IFJ>1GOTO280
270 FORI=E+414TOE+460STEP23:POKEI,77:NEXT
272 FORI=E+106TOE+64STEP-21:POKEI,78:NEXT:RETURN
280 FORI=E+393TOE+394:POKEI,98:POKEI-264,226:NEXT
281 POKEE+392,252:POKEE+128,236:RETURN
320 FORI=E+160TOE+336STEP22:POKEI,118:NEXT:IFJ>1GOTO340
330 POKEE+138,77:POKEE+115,77:POKEE+358,78:POKEE+379,78:RETURN
340 POKEE+160,120:POKEE+159,120:POKEE+336,121:POKEE+335,121:RETURN
360 FORI=E+170TOE+346STEP22:POKEI,117:NEXT:IFJ>1GOTO380
370 POKEE+148,78:POKEE+127,78:POKEE+368,77:POKEE+391,77:RETURN
380 POKEE+170,120:POKEE+171,120:POKEE+346,121:POKEE+347,121:RETURN
420 FORI=E+206TOE+294STEP22:POKEI,106:NEXT:IFJ>1GOTO440
430 POKEE+184,77:POKEE+161,77:POKEE+316,78:POKEE+337,78:RETURN
440 POKEE+206,119:POKEE+205,119:POKEE+294,111:POKEE+293,111:RETURN
460 FORI=E+212TOE+300STEP22:POKEI,116:NEXT:IFJ>1GOTO480
470 POKEE+190,78:POKEE+169,78:POKEE+322,77:POKEE+345,77:RETURN
480 POKEE+212,119:POKEE+213,119:POKEE+300,111:POKEE+301,111:RETURN
520 FORI=E+229TOE+273STEP22:POKEI,103:NEXT:IFJ>1GOTO540
530 POKEE+207,77:POKEE+295,78:RETURN
540 POKEE+207,100:POKEE+295,99:RETURN
560 FORI=E+233TOE+277STEP22:POKEI,101:NEXT:IFJ>1GOTO580
570 POKEE+211,78:POKEE+299,77:RETURN
580 POKEE+211,100:POKEE+299,99:RETURN
620 POKEE+252,103:IFJ>1GOTO640
630 POKEE+230,77:POKEE+274,78:RETURN
640 POKEE+230,100:POKEE+274,99:RETURN
660 POKEE+254,101:IFJ>1GOTO680
670 POKEE+232,78:POKEE+276,77:RETURN
680 POKEE+232,100:POKEE+276,99:RETURN
710 FORI=E+442TOE+460:POKEI,160:POKEI-396,160:NEXT:RETURN
730 FORI=E+379TOE+391:POKEI,98:POKEI-264,226:NEXT:RETURN
750 FORI=E+337TOE+345:POKEI,121:POKEI-176,120:NEXT:RE[illegible]
770 FORI=E+295TOE+299:POKEI,111:POKEI-88,119:NEXT:RETURN
790 FORI=E+296TOE+298:POKEI,99:POKEI-88,100:NEXT:RETURN
810 POKEE+231,100:POKEE+275,99:RETURN
830 POKEE+253,86:RETURN
870 POKEE+253,19:RETURN
905 CT=0
910 J=M%(AI+DI*CT-DJ,AJ+DJ*CT+DI)
915 ONCT+1GOSUB120,220,320,420,520,620
920 J=M%(AI+DI*CT+DJ,AJ+DJ*CT-DI)
925 ONCT+1GOSUB160,260,360,460,560,660
930 CT=CT+1:J=M%(AI+DI*CT,AJ+DJ*CT)
934 IFJ=25GOTO870
935 IFJ>1GOTO945
940 GOTO955
945 IFCT<6GOTO910
```

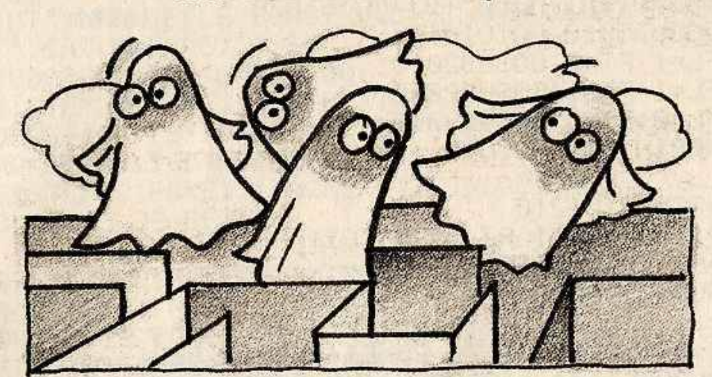
```
950 GOSUB830:RETURN
955 ONCTGOSUB710,730,750,770,790,810
970 RETURN
1010 GETI$:GOSUB4010:IFI$=""GOTO1010
1020 A=ASC(I$):IFI$=","THENJ=DJ:DJ=DI:DI=-J:GOTO1100
1030 IFI$="."THENJ=DJ:DJ=-DI:DI=J:GOTO1100
1040 IFI$="L"THENAI=AI+DI:AJ=AJ+DJ:GOTO1070
1042 IFA=136THENGOSUB5010:GOTO1010
1043 IFA=134THENFL=1:FT=0:GOSUB2010
1044 IFA=135THENFL=1:FT=1:GOSUB2010
1045 IFA=133THENFL=0:FT=0:GOSUB2010
1046 IFI$="Z"THENPRINT"█":GOTO70
1050 GOTO1100
1070 IFM%(AI,AJ)=255GOTO1210
1075 IFM%(AI,AJ)>1THENM%(AI,AJ)=2:GOTO1100
1080 AI=AI-DI:AJ=AJ-DJ:GOTO1010
1100 PRINT"█":GOSUB905:GOTO1010
1210 PRINT"█"
1220 I=E+75:POKEI,87:POKEI+21,74:POKEI+22,83:POKEI+23,75
1230 POKEI+43,233:POKEI+44,160:POKEI+45,223
1240 PRINT"██████████BRAVO MON CHERI!"
1245 PRINT"████TEMPS TOTAL:";MID$(TI$,3,2);":";RIGHT$(TI$,2)
1250 GOTO70
1320 DEFFNX(X)=INT(RND(1)*M/4+M/5)*2
1321 FORI=1TOM-1:FORJ=1TOM-1:M%(I,J)=1:NEXT:NEXT:FORI=0TOM:M%(0,I)=0
1322 M%(I,0)=0:M%(M,I)=0:M%(I,M)=0:NEXT:M%(0,1)=255:M%(1,1)=3
1324 W=2:FORI=1TOM-1STEP2:FORJ=1TOM-1STEP2:W=W+1:X=I:Y=J
1326 A=0:B=1:IFRND(1)<.5THENA=1:B=0
1328 IFM%(I,J)=1GOTO1336
1330 A1=X+A*2:B1=Y+B*2:IFA1<0ORA1>MORB1<0ORB1>MTHENNEXT:NEXT:GOTO1600
1332 IFM%(A1,B1)-1THENNEXT:NEXT:GOTO1600
1334 M%(X+A,Y+B)=W:X=A1:Y=B1:M%(X,Y)=W:GOSUB1550:GOTO1330
1336 M%(X,Y)=W:A1=X+A*2:B1=Y+B*2:IFA1<0ORA1>MORB1<0ORB1>MGOTO1342
1338 IFM%(A1,B1)=1GOTO1348
1340 IFM%(A1,B1)-WTHENM%(X+A,Y+B)=W:NEXT:NEXT:GOTO1600
1342 A=0:B=-1:IFRND(1)<.5THENA=-1:B=0
1344 IFM%(I+A,J+B)=0THENT=A:A=B:B=T
1346 M%(I+A,J+B)=W:NEXT:NEXT:GOTO1600
1348 M%(X+A,Y+B)=W:X=A1:Y=B1:M%(X,Y)=W:GOSUB1550:GOTO1336
1550 HA=RND(1):IFHA<.25THENA=1:B=0:RETURN
1552 IFHA<.5THENA=0:B=1:RETURN
1554 IFHA<.75THENA=-1:B=0:RETURN
1556 A=0:B=-1:RETURN
1560 IFB=0THENB=FNHA(0):GOTO1560
1570 RETURN
1600 AI=FNR(M):AJ=FNR(M):IFM%(AI,AJ)<2GOTO1600
1610 DI=B:DJ=A:RETURN
2010 PRINT"█";:POKE36879,14
2015 FORI=0TOM:FORJ=0TOM
2020 A=M%(I,J):IFA<2THENPRINT"██ █";:GOTO2040
2030 IFA=2ANDFT=1THENPRINT"█.";:GOTO2040
2032 PRINT" ";
2040 NEXT:PRINT:NEXT:IFFLTHENPRINTLEFT$(V$,AI+1)SPC(AJ)"██"
2046 POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0:POKE36879,8:RETURN
4010 I=E+497
4020 IFTI<T+60THENRETURN
4030 POKEI,48+VAL(MID$(TI$,6,1)):POKEI-1,48+VAL(MID$(TI$,5,1)):POKEI-2,58
4040 POKEI-3,48+VAL(MID$(TI$,4,1)):POKEI-4,48+VAL(MID$(TI$,3,1))
4050 T=TI:RETURN
5010 GOSUB5050:PRINTSPC(11)"TTT█"B0$(DI+1,DJ+1):FORDU=1TO1000:NEXT
5020 PRINT"█";:FORI=1TO7:PRINTSPC(8)"          ":NEXT:RETURN
5050 PRINT"█"SPC(8)B0$:FORI=1TO3:PRINTSPC(8)B1$:NEXT:PRINTSPC(9)B2$:RETURN

READY.
```

VIC 20

GOBBLER

Vous n'avez pas exterminé tous les fantômes de notre chère planète. Il en reste encore quelques uns retranchés dans un labyrinthe, leur lieu favori de repos.



BUT DU JEU

Dévorez un maximum de pastilles énergétiques, pour ensuite affronter les fantômes du labyrinthe. Par chance, ceux-ci ne se déplacent pas, il est donc très facile de les anéantir. Votre temps de vie n'est pas inépuisable, alors faites vite.

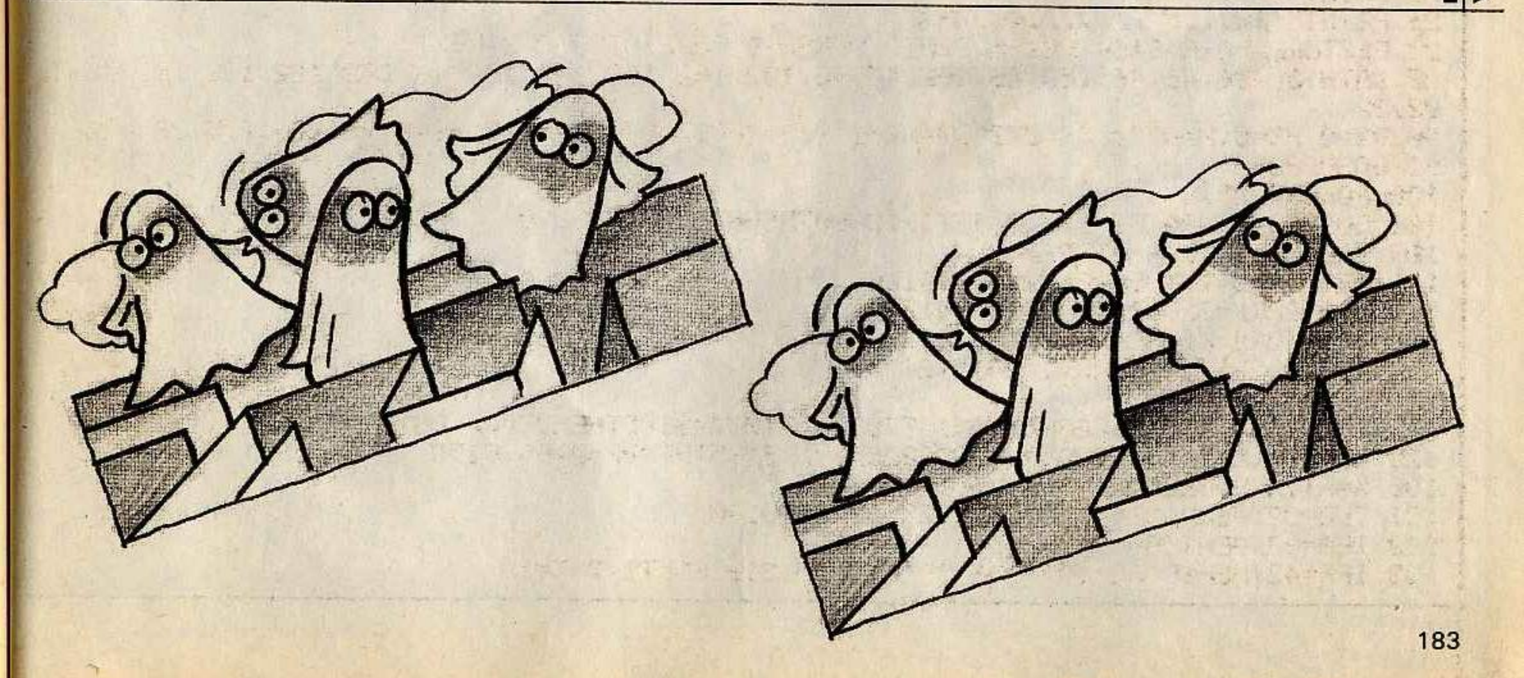
AU CLAVIER

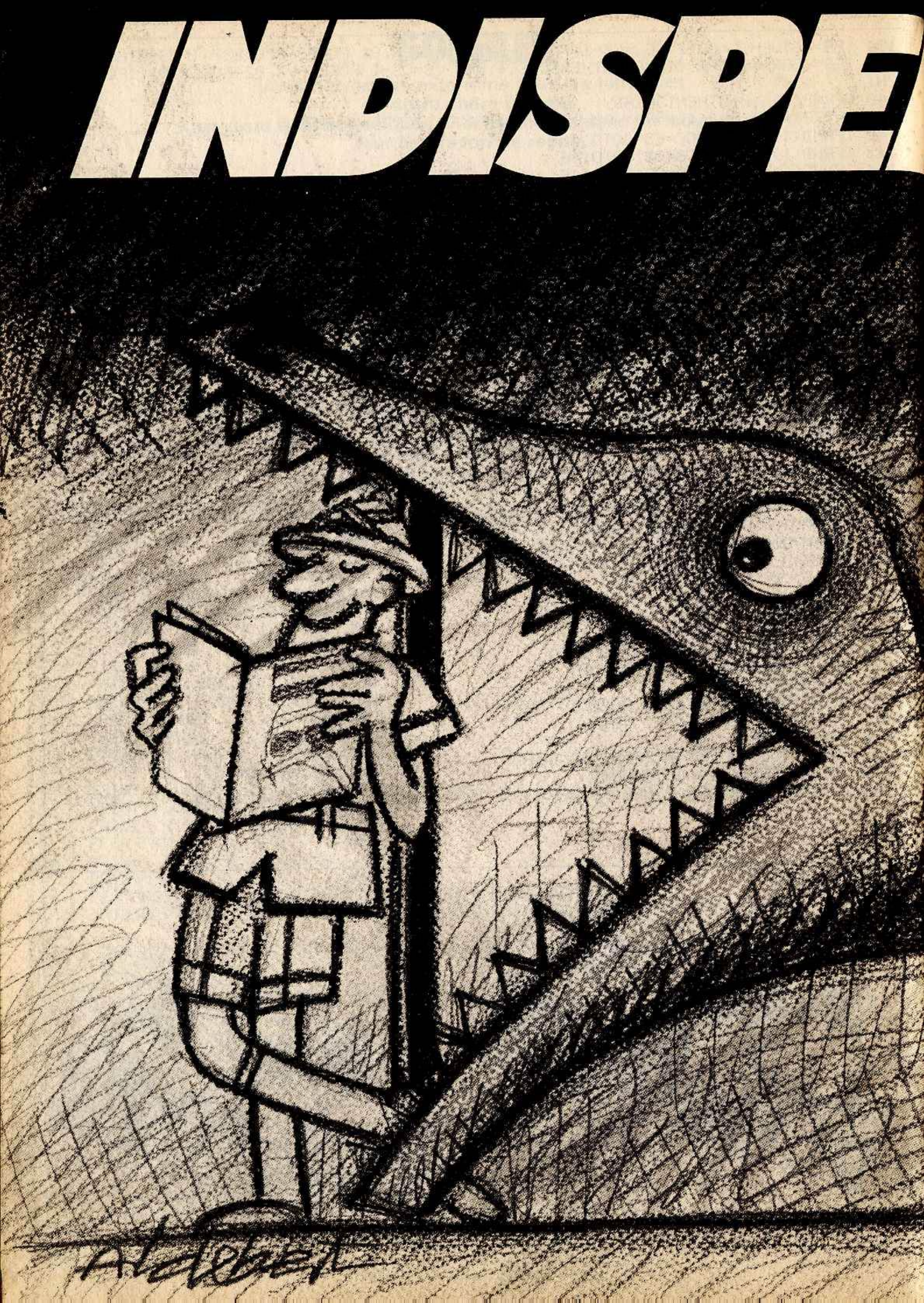
- Vous déplacez votre enzyme glouton à l'aide d'une manette de jeu, il peut donc aller dans quatre directions.
- Ce logiciel nécessite l'utilisation d'une extension 3 Ko RAM super expander, qui permet de commander le joystick dans le logiciel.

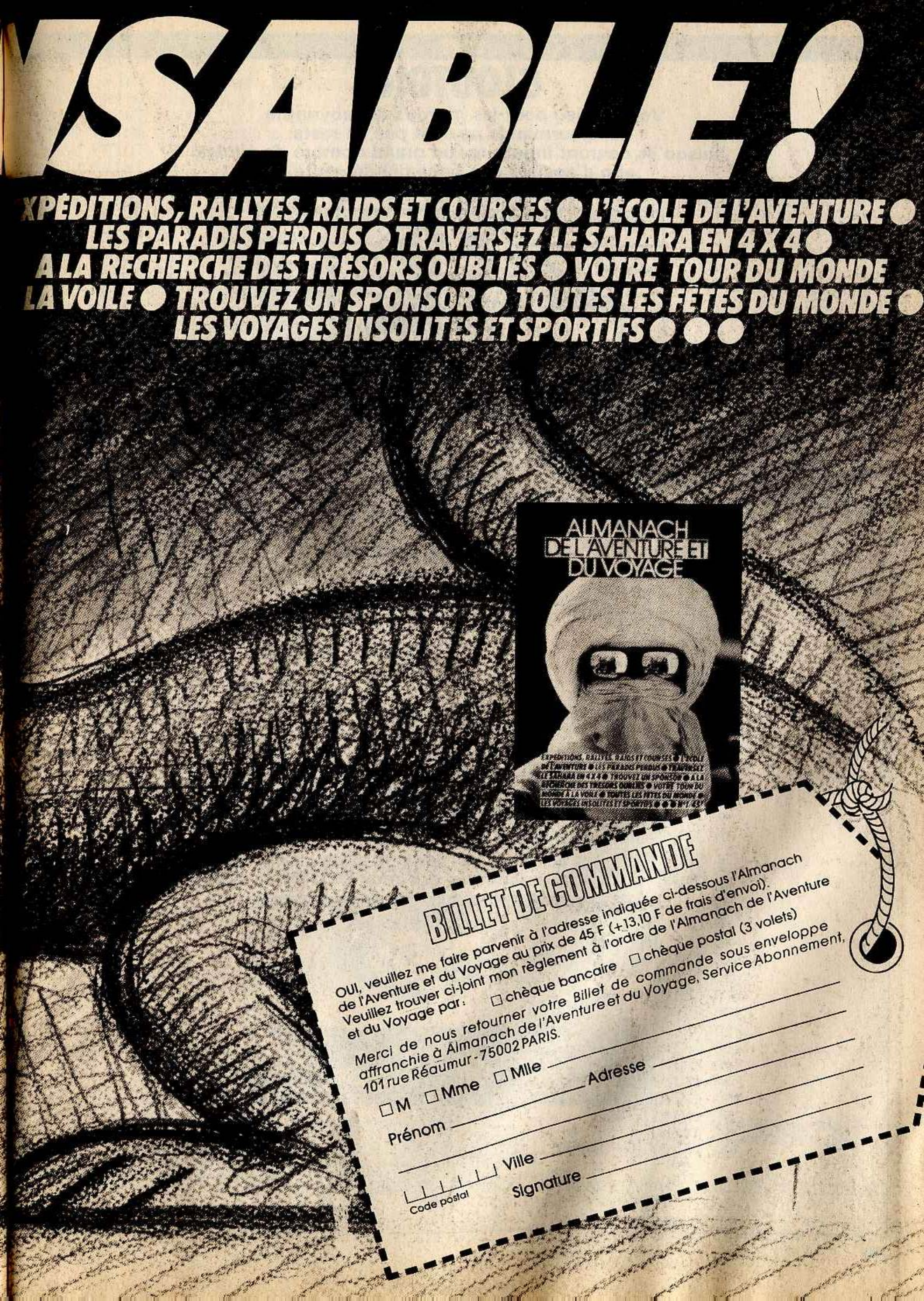
```
0 GOTO9000:REM COPYRIGHT TILT MICRO
1 POKE36879,9:PRINT"▒":PRINT".....*▒....▒▒▒▒▒....."
2 PRINT"*▒▒▒▒▒....▒.▒..▒..▒▒▒▒"
3 PRINT".......▒▒.▒*.▒.....▒"
4 PRINT"▒▒▒▒▒......▒▒.▒.▒.*.▒"
5 PRINT"▒...▒.*▒.▒......▒.▒.▒"
6 PRINT"▒.▒.▒.▒▒.▒*▒▒▒▒.▒.▒▒▒"
7 PRINT"▒.▒.▒▒▒..▒.▒....▒...*"
8 PRINT"*.▒.▒....▒▒▒▒.▒▒▒.▒.."
9 PRINT".▒▒.▒.......*.....▒▒▒"
10 PRINT".▒..▒▒▒.▒▒..▒▒.▒▒...*"
11 PRINT"......▒*▒....▒.▒...▒."
12 PRINT"..▒*▒...........▒▒▒▒▒."
13 PRINT".▒▒.▒.....*.........."
14 PRINT".▒..▒▒▒.▒.....▒*▒▒.▒▒▒"
15 PRINT".▒...*▒.▒▒..▒▒.▒▒.▒.▒"
16 PRINT".▒..▒..........▒..*▒"
17 PRINT".▒▒▒▒.▒▒.*▒▒...▒▒▒▒.▒"
18 PRINT".▒.*▒.▒....▒▒▒.▒....▒"
19 PRINT"*▒..▒.▒▒.▒.▒......▒▒▒"
20 PRINT"....▒.▒▒.....▒.▒▒ ..*"
21 PRINT"▒▒▒...▒..▒........▒*▒"
22 RESTORE:FORA=8164TO8185:READB:POKEA,B:POKE30720+A,2:NEXT
23 DATA102,46,46,46,102,46,102,46,46,102,102,102,102,102,46,102,102,102,102,46,1
02,32
90 V%=0:W%=0:X=8137:CS=277:NB=NB+1:TI$="000000":MB=MB+5:SS=0:RE=RE-.075:BA%=1
91 GOSUB8000
100 POKE36875,0
101 GOSUB8000:POKE36876,0:IFTI>10800THENNB=0:GOTO1010
109 B=PEEK(197):A=STOP(0)
110 IFA=1ORB=17THENW%=-22:GOTO120
111 IFA=2ORB=33THENW%=22:GOTO120
113 IFA=4ORB=31THENW%=-1:GOTO120
114 IFA=8ORB=23THENW%=1:GOTO120
115 W%=V%
120 IFPEEK(X+W%)<>102ANDX+W%>=7702ANDX+W%<=8185THENV%=W%:GOTO130
125 IFPEEK(X+V%)=102ORX+V%<7702ORX+V%>8185THENV%=0:GOTO150
130 X=X+V%:A=PEEK(X)
131 IFA=32THENPOKEX-V%,32:POKEX,81:GOTO140
132 IFA=87THEN1000
133 IFA=42THENSC=SC+90:A=46:POKE36875,219:SS=TI:BA%=1
```

```
134 IFA=46THENSC=SC+10:CS=CS-1:POKEX-V%,32:POKEX,81:POKE36876,237:IFCS=0THEN1
135 IFA=65ORA=83ORA=88ORA=90THENSC=SC+10*A:CS=CS-1:POKEX-V%,32:POKEX,81:IFCS=0TH
EN1
140 IFRND(1)>.015THEN150EADY.
141 A=7702+INT(RND(1)*484):A%=PEEK(A):IFA%<>32ORCS=0THEN150
142 IFRND(1)<.2THENCC=65:GOTO146
143 IFRND(1)<.4THENCC=83:GOTO146
144 IFRND(1)<.8THENCC=88:GOTO146
145 CC=90
146 POKEA,CC:CS=CS+1
150 IFRND(1)<REORM=MBTHEN100
151 A=7702+INT(RND(1)*484):A%=PEEK(A):IFA%=46THENCS=CS-1:A%=32:M=M+1
152 IFA%=32THENPOKEA,87
160 GOTO100
1000 IFTI-SS<610THENSC=SC+500:M=M-1:POKEX-V%,32:POKEX,81:GOTO100
1010 IFNB=0THENPRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓GAME OVER":POKE36878,0:FORA=1TO5000:NEXT:G
OTO9000
1020 NB=NB-1:POKEX,43:POKEX-V%,32:FORA=1TO1000:NEXT:POKEX,81:GOTO100
8000 PRINT"▓▓SC";SC;TAB(10);"●";NB;:A=TI-SS
8001 IFA<600THENPRINT"TIME*:";INT(A/60):RETURN
8005 IFBA%THENBA%=0:POKE36875,237:FORC=1TO50:NEXT:POKE36875,0
8010 POKE36875,0:PRINT"TIME:";RIGHT$(TI$,3):RETURN
9000 RESTORE:GETA$:IFSC>HITHENHI=SC:INPUT"▓MEILLEUR SCORE!▓▓▓VOTRE PRENOM SVP▓▓
▓";A$
9001 SC=0:NB=2:MB=25:POKE36879,25:PRINT"▓▓" RE=1
9005 PRINT"        GOBBLER"
9006 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTTAB(9);"USE":PRINT:PRINT" JOYSTICK OR KEYBORD":PRINT
9010 PRINTTAB(10);"▓A▓▓C C▓▓Z"
9015 PRINT"▓▓▓▓▓▓PUSH F1 TO BEGIN"
9050 IFPEEK(197)<>39ANDSTOP(0)<128THEN9050
9070 PRINT"▓";TAB(8);"VALUES"
9100 PRINT"▓▓● : YOU          (0 PT)"
9110 PRINT"▓▓. : FOOD       (10 PTS)"
9120 PRINT"▓▓* : VITAMIN (100 PTS)
9130 PRINT"▓▓D : MONSTER (500 PTS)
9150 PRINT"▓▓▓▓▓AN EXTRA HUMAIN"
9155 POKE36878,10
9160 PRINT"▓▓▓▓▓FOR EACH BOARD"
9165 PRINT"▓▓▓HIGH SCORE:";HI
9166 PRINT"▓▓▓BY ";A$
9170 FORA=1TO2500:NEXTA:PRINT"▓":GOTO1
10000 PRINTPEEK(197):GOTO10000
13500 IFA=65ORA=83ORA=88ORA=90THENSC=SC+10*A:CS=CS-1:POKEX-V%,32:POKEX,81:GOTO14
0

READY.
```




INDISPE
Aldebert



SABLE!
XPÉDITIONS, RALLYES, RAIDS ET COURSES ● L'ÉCOLE DE L'AVENTURE ●
LES PARADIS PERDUS ● TRAVERSEZ LE SAHARA EN 4 X 4 ●
A LA RECHERCHE DES TRÉSORS OUBLIÉS ● VOTRE TOUR DU MONDE
LA VOILE ● TROUVEZ UN SPONSOR ● TOUTES LES FÊTES DU MONDE ●
LES VOYAGES INSOLITES ET SPORTIFS ● ● ●
ALMANACH DE L'AVENTURE ET DU VOYAGE
BILLET DE COMMANDE
OUI, veuillez me faire parvenir à l'adresse indiquée ci-dessous l'Almanach de l'Aventure et du Voyage au prix de 45 F (+13,10 F de frais d'envoi).
Veuillez trouver ci-joint mon règlement à l'ordre de l'Almanach de l'Aventure et du Voyage par : □ chèque bancaire □ chèque postal (3 volets)
Merci de nous retourner votre Billet de commande sous enveloppe affranchie à Almanach de l'Aventure et du Voyage, Service Abonnement, 101 rue Réaumur - 75002 PARIS.
□ M □ Mme □ Mlle
Adresse
Prénom
Ville
Code postal
Signature

GLOUTON

Voilà un jeu pour les mordus du labyrinthe. Les gourmands ne sont pas en reste puisqu'ils devront ingurgiter un grand nombre de pilules afin d'apaiser une boulimie démente. Le temps fera office d'ennemi.



BUT DU JEU

Le jeu consiste à diriger votre glouton à travers les méandres d'un labyrinthe où vous devrez avaler le maximum de pastilles et ce, bien sûr, dans un minimum de temps.

AU CLAVIER

- Montez avec «7».
- Descendez avec «6».
- Allez à gauche avec «5».
- Allez à droite avec «8».

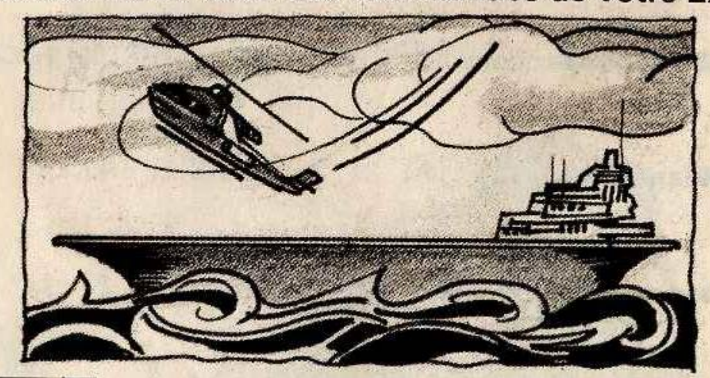
```
  1 GOSUB 200
  5 PRINT AT 0,0
 10 LET S=(PEEK 16396+256*PEEK 16397)+1
 15 LET SC=0
 20 LET S=S+67
 25 LET MAX=2380
 26 LET V=128
 28 LET TP=0
 30 GOSUB 1000
 35 POKE S,128
 40 LET A$=INKEY$
 41 LET A1=PEEK (S-1)
 42 LET A2=PEEK (S+1)
 43 LET A3=PEEK (S+33)
 44 LET A4=PEEK (S-33)
 50 IF A$="5" AND (A1=27 OR A1=V) THEN LET S=S-1
 60 IF A$="8" AND (A2=27 OR A2=V) THEN LET S=S+1
 70 IF A$="6" AND (A3=27 OR A3=V) THEN LET S=S+33
 80 IF A$="7" AND (A4=27 OR A4=V) THEN LET S=S-33
 83 LET U=PEEK S
 85 IF U=27 OR U=27 OR U=27 OR U=27 THEN GOSUB 2000
 90 POKE S,139
100 IF SC=MAX THEN GOTO 1500
110 LET TP=TP+1
114 LET T$=STR$ TP
115 PRINT AT 19,11;T$
120 IF TP=335 THEN GOTO 2500
140 GOTO 35
200 CLS
210 PRINT "          ██le██glouton██       "
220 PRINT "LE JEU CONSISTE A DIRIGER VOTRE  "
230 PRINT "GLOUTON (""c"") POUR AVALER LE     "
240 PRINT "MAXIMUM DE PASTILLES (""."") ET    "
250 PRINT "CECI EN UN MINIMUM DE TEMPS."
255 PRINT
256 PRINT
260 PRINT "   HAUT : 7                    BAS  : 6
=  : 5                 =>   : 8"
270 PRINT ,,"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE..."
280 IF INKEY$="" THEN GOTO 280
500 RETURN
```

```
1000 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1010 PRINT "▒.▒......▒.....▒▒......▒.......▒"
1020 PRINT "▒.▒.▒▒▒▒.▒.▒▒▒▒▒..▒.▒.▒▒▒.▒▒▒▒▒▒"
1030 PRINT "▒...▒.......▒...▒..▒.▒...▒.▒....▒"
1040 PRINT "▒▒▒▒......▒▒▒...▒▒▒...▒.▒.▒..▒.▒"
1050 PRINT "▒....▒▒▒.▒.▒.▒▒▒▒▒....▒.▒.▒▒.▒.▒"
1060 PRINT "▒.▒▒▒▒...▒....▒▒...▒▒▒▒.▒.▒..▒.▒"
1080 PRINT "▒....▒.▒▒▒▒▒▒....▒▒▒▒...▒.▒.▒▒.▒"
1090 PRINT "▒▒▒▒.▒...▒..▒▒▒▒▒▒.▒..▒.▒.▒.▒..▒"
1100 PRINT "▒....▒▒▒.▒.▒▒..▒...▒.▒▒.▒.▒.▒.▒▒"
1110 PRINT "▒.▒▒▒▒...▒..........▒..▒.......▒▒"
1120 PRINT "▒....▒.▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒.▒▒▒▒▒▒▒▒▒.▒▒▒▒▒"
1130 PRINT "▒▒▒▒.▒...▒▒...▒▒.........▒.▒...▒"
1140 PRINT "▒....▒▒▒....▒.....▒▒▒▒▒▒▒▒▒.▒...▒"
1150 PRINT "▒.▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒.▒▒▒▒▒.▒...▒"
1160 PRINT "▒.........................▒...▒"
1170 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1210 PRINT "▒▒▒▒▒  score █0▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒temps █0▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1499 RETURN
1500 CLS
1510 PRINT "     BRAVO,VOUS AVEZ REUSSI"
1520 PRINT
1530 PRINT "A MANGE 238 PASTILLES EN ";TP
1540 PRINT
1550 PRINT "UNITES DE TEMPS..."
1560 FOR N=0 TO 120
1570 NEXT N
1580 GOTO 3000
2000 LET SC=SC+10
2010 PRINT AT 18,11;SC
2020 RETURN
2500 FOR N=0 TO 45
2510 PRINT AT 6,11;"PERDU";AT 6,11;"Perdu"
2520 NEXT N
3000 PRINT AT 21,0;"UNE AUTRE PARTIE ?"
3010 INPUT Z$
3020 IF Z$(1)="O" THEN RUN 5
3030 IF Z$(1)="N" THEN STOP
3040 GOTO 3010
9998 SAVE "LE GLOUTOn"
9999 RUN
```



APPONTAGE

Vous devez faire atterrir votre hélicoptère sur un porte-avion par mauvais temps. Aussi, accrochez-vous aux commandes de votre ZX 81.



BUT DU JEU

Se poser tant bien que mal sur le pont du porte-avion en tenant compte des vents latéraux violents qui pourraient bien avoir raison de votre appareil.

AU CLAVIER

- Montez à l'aide de la touche «7».
- Descendez à l'aide de la touche «6».
- Allez à gauche à l'aide de la touche «5».
- Allez à droite à l'aide de la touche «8».

```
 5 CLS
10 PRINT "          HELICO-BASE"
```

```
 20 PRINT
 30 PRINT
 40 PRINT "VOTRE MISSION : ESSAYER DE VOUS  "
 50 PRINT "POSER SUR LA BASE AVEC VOTRE     "
 60 PRINT "HELICOPTERE SACHANT QUE LA FORCE  "
 70 PRINT "ASPIRANTE VIENT DE L""OUEST OU DE "
 80 PRINT "L""EST."
 85 PRINT
 90 PRINT "              5=GAUCHE                    6=BAS
      7=HAUT                        8=DROITE"
 95 PRINT
 96 PRINT
 97 PRINT "    PRESSEZ UNE TOUCHE..."
100 PRINT AT 0,9;"■helico-base■"
130 GOSUB 200
140 PRINT AT 0,9;" HELICO-BASE "
150 GOSUB 200
160 GOTO 100
200 FOR N=1 TO 5
210 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 499
220 NEXT N
230 RETURN
499 CLEAR
500 LET L=INT (RND*2)
505 CLS
510 IF L=0 THEN GOTO 600
520 PRINT "LA FORCE VIENT DE L""EST"
530 LET F=1.5
540 GOTO 700
600 PRINT "LA FORCE VIENT DE L""OUEST"
610 LET F=-1.5
700 FOR N=0 TO 100
710 NEXT N
720 CLS
1000 LET A=0
1010 LET B=16
1090 PRINT AT 18,0;"              ■                ----------------------■■■■■■----
-----"
1100 PRINT AT A,B-1;"           ";AT A+1,B;"   --- ";AT A+2,B-1;"  *-<o   ";AT A+3
,B;"    ■■    "
1105 PRINT AT A+4,B;"        "
1107 IF A=16 AND B=16 THEN GOTO 2000
1108 IF A=16 AND (B=12 OR B=13 OR B=14 OR B=15 OR B=19 OR B=18) THEN GOTO 3500
1109 IF B>24 OR B<2 THEN GOTO 5000
1110 LET B=B+(INKEY$="8" AND B<27)-(INKEY$="5" AND B>0)
1120 LET A=A+(INKEY$="6")-(INKEY$="7" AND A>0)
1130 PRINT AT A+1,B-1;"         "
1140 IF INT (RND*2)=0 THEN LET B=B+F
1999 GOTO 1090
2000 FOR N=0 TO 040
2010 PRINT AT 21,5;"■mission■accomplie";AT 21,5;" MISSION ACCOMPLIE"
2020 NEXT N
2030 GOTO 4000
3000 FOR N=0 TO 20
3010 PRINT AT 21,3;"■dans■l■eau...";AT 21,3;" DANS L EAU..."
3020 NEXT N
3030 GOTO 4000
3500 FOR N=0 TO 30
3510 PRINT AT 21,3;"■ecrase■sur■la■base■flottante";AT 21,3;" ECRASE SUR LA BASE
 FLOTTANTE"
3520 NEXT N
4000 PRINT AT 21,0;" UNE AUTRE PARTIE (OUI/NON) ?    "
4010 INPUT Z$
4015 LET Z$=Z$(1)
4020 IF Z$="O" THEN RUN
4030 IF Z$="N" THEN STOP
4040 GOTO 4010
5000 FOR N=0 TO 30
```

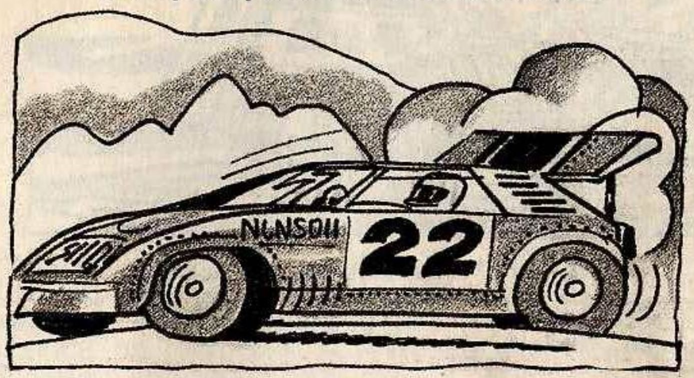
```
5010 PRINT AT 21,0;"■■vous■etes■aspire...";AT 21,0;"  VOUS ETES ASPIRE..."
5020 NEXT N
5030 GOTO 4000
9990 SAVE "HELICO-BASe"
9999 RUN
```

■



ZIG-ZAG

Pour les amateurs de courses automobiles, un petit jeu qui saura les ravir. Les réflexes et la connaissance de la piste apparaîtront comme un avantage certain, mais demanderont quelques parties d'entraînement.



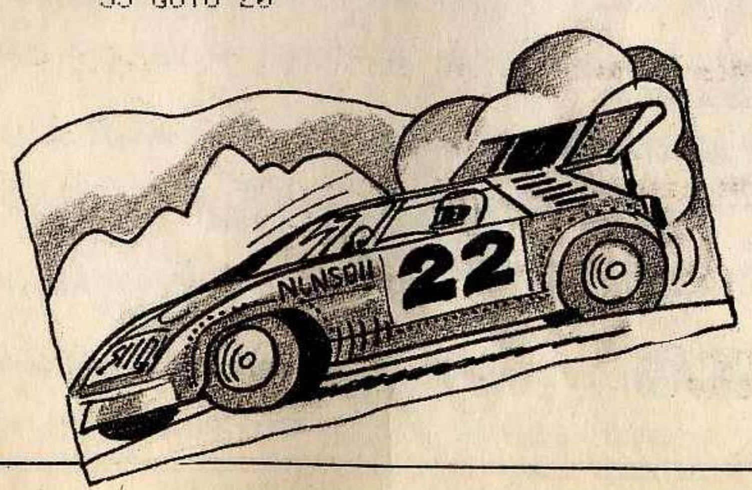
BUT DU JEU

Faites le maximum de kilomètres sur le circuit en évitant les sorties de route et autres pièges spécialement conçus pour vous.

AU CLAVIER

- Aller à droite et à gauche à l'aide des touches «8» et «5».

```
 3 REM "ZIG-ZAG"
 5 LET K=6
10 LET A=1
15 LET B=11
20 LET X=INT (RND*2)+1
21 SCROLL
30 PRINT AT 20,A;"■"
35 PRINT AT 20,B;"■"
37 PRINT AT 20,K;"▒"
40 IF X=1 AND A>0 THEN LET A=A-1
41 IF X=1 AND B>10 THEN LET B=B-1
42 IF X=2 THEN LET A=A+1
43 IF X=2 THEN LET B=B+1
44 IF INKEY$="5" THEN LET K=K-1
45 IF INKEY$="8" THEN LET K=K+1
46 IF K=A OR K=B THEN GOTO 50
47 GOTO 20
50 PRINT AT 20,K;"▞▖"
51 PRINT AT 21,K;"BOUM"
52 PAUSE 100
53 GOTO 20
```



■ ▶



LA MAISON DU SAVANT FOU

Avant de décider de pénétrer dans la maison du savant fou, n'omettez pas de rédiger votre testament car rien ne vous sera épargné. Tentez d'en ressortir vite (et vivant) car vous êtes d'ores et déjà convié à visiter la résidence secondaire du savant en question.



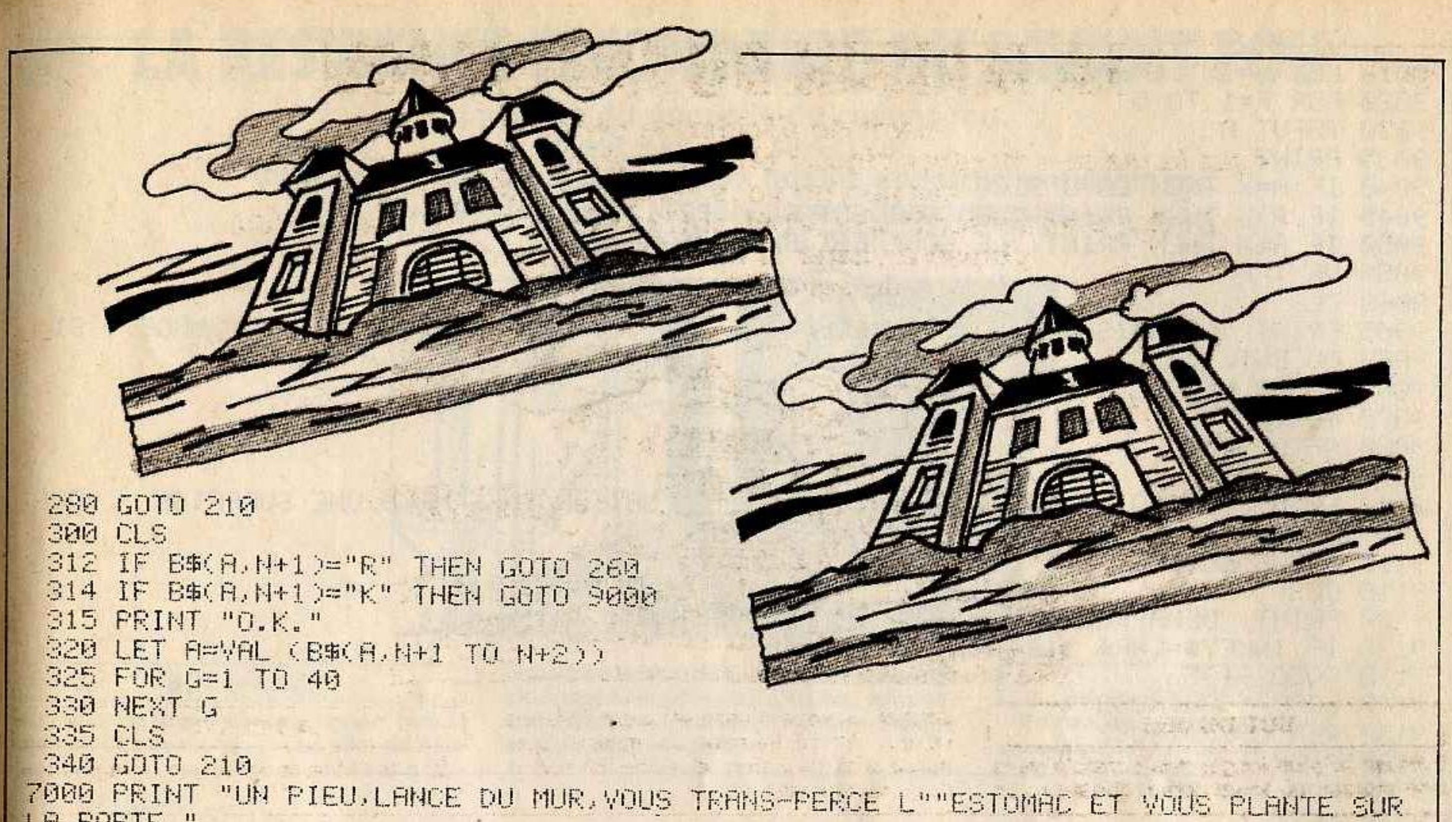
BUT DU JEU

Évoluez le plus longtemps possible dans une maison où toute action constitue un danger. Si vous réussissez cette épreuve, ce qui est réellement un exploit, vous aurez droit de visiter la résidence secondaire du savant fou.

AU CLAVIER

- Donnez libre cours à votre imagination.

```
   1 REM LA MAISON DU SAVANT FOU
  10 CLS
  20 DIM B$(13,12)
  25 LET B$(2)="001E03N07SR"
  30 LET B$(4)="003E05N08SR"
  35 LET B$(5)="004E05N09SR"
  40 LET B$(7)="006E08N10S02"
  45 LET B$(8)="007E09N11S04"
  50 LET B$(10)="006E12NRS07"
  55 LET B$(12)="010E13NRS11"
  60 LET B$(13)="012EKS09NR"
  65 LET BOUCLE=9500
 102 CLS
 105 PRINT "VOUS ETES DEVANT UNE MAISON.    QUE FAITES VOUS ?"
 110 INPUT Z$
 120 IF Z$(1)="E" THEN GOTO 190
 130 IF Z$(1)="R" THEN PRINT "ALLONS, UN PEU DE COURAGE..."
 140 GOTO 110
 190 CLS
 191 PRINT "LA PORTE VIENT DE SE REFERMER   DERRIERE VOUS..."
 195 GOSUB BOUCLE
 199 FOR U=5 TO 1 STEP -1
 200 CLS
 201 PRINT ,,"(VOUS AVEZ ";U;" VIE(S))"
 202 FOR P=1 TO 50
 203 NEXT P
 204 CLS
 205 LET A=4
 210 GOSUB 6990+10*A
 215 PRINT ,,
 220 PRINT "QUE FAITES-VOUS ?"
 230 INPUT A$
 235 IF A$="" THEN GOTO 230
 240 FOR N=1 TO 12
 250 IF B$(A,N)=A$(1) THEN GOTO 300
 255 NEXT N
 260 CLS
 265 PRINT "ERREUR"
 266 FOR G=1 TO 50
 270 NEXT G
 275 CLS
```



```
280 GOTO 210
300 CLS
312 IF B$(A,N+1)="R" THEN GOTO 260
314 IF B$(A,N+1)="K" THEN GOTO 9000
315 PRINT "O.K."
320 LET A=VAL (B$(A,N+1 TO N+2))
325 FOR G=1 TO 40
330 NEXT G
335 CLS
340 GOTO 210
7000 PRINT "UN PIEU,LANCE DU MUR,VOUS TRANS-PERCE L""ESTOMAC ET VOUS PLANTE SUR
LA PORTE."
7003 GOSUB BOUCLE
7005 NEXT U
7006 GOTO 9900
7010 PRINT "VOUS ETES DANS LA CUISINE.IL Y  A UNE PORTE A L""OUEST,A L""EST   ET
 AU NORD."
7015 RETURN
7020 PRINT "DERRIERE LA PORTE SE TROUVAIT   UNE USINE DE CORNEED-BEEF.VOUS  RESS
ORTEZ EN CHAIR APATE..."
7025 GOTO 7003
7030 PRINT "VOUS ETES DANS L""ENTREE DE LA   MAISON.IL Y A UNE PORTE A L""EST,A
L""OUEST ET AU NORD."
7035 RETURN
7040 PRINT "VOUS ETES DANS LA PENDERIE.IL Y A UNE TRAPPE AU NORD ET UNE     PORT
E A L""OUEST.CA SENT LE GAZ."
7045 RETURN
7050 PRINT "LA PORTE DONNAIT SUR LE VIDE.   VOUS VOUS ECRASEZ LAMENTABLEMENTEN B
AS..."
7055 GOTO 7003
7060 PRINT "VOUS VOUS TROUVEZ DANS LA CHAM- BRE DE COSINUS.ON SENT DU VENT. IL Y
 A UNE PORTE POUR CHAQUE DI-RECTION."
7065 RETURN
7070 PRINT "VOUS ETES AU SALON.CA SENT LE   GAZ.IL Y A UNE PORTE POUR CHAQUEDIRE
CTION."
7075 RETURN
7080 PRINT "VOUS ETES AXPHIXIE DANS LA CHAM-BRE A GAZ ET VOUS ETES MORT."
7085 GOTO 7003
7090 PRINT "VOUS VOUS TROUVEZ AU FUMOIR.IL YA UNE PORTE A L""EST,AU SUD ET A L""
OUEST."
7095 RETURN
7100 PRINT "UNE BETE EXTRAVAGANTE VOUS DE-  CHIQUETTE LE CORPS."
7105 GOTO 7003
7110 PRINT "VOUS AVEZ ACCEDE A LA PIECE SE- CRETE.CA SENT LE SANG.IL Y A UNEPORT
E AU SUD,A L""OUEST ET UNE   TRAPPE A L""EST."
7115 RETURN
7120 PRINT "BRAVO,VOUS ETES AU LABO MAIS AT-TENTION,CA SENT LA POUDRE.      IL Y
A UNE PORTE AU SUD,A L""EST ET   A L""OUEST."
7125 RETURN
9000 PRINT "VOUS ETES PRESQUE AU BOUT DE VOSPEINES...UNE BOMBE A ETE PLACEE ET P
OUR LA DESAMORCER, ";
9005 PRINT "VOUS COM-POSEREZ UN CODE DE 1 A 50.MAIS  VOUS N""AVEZ QUE 5 CHANCES.
"
```

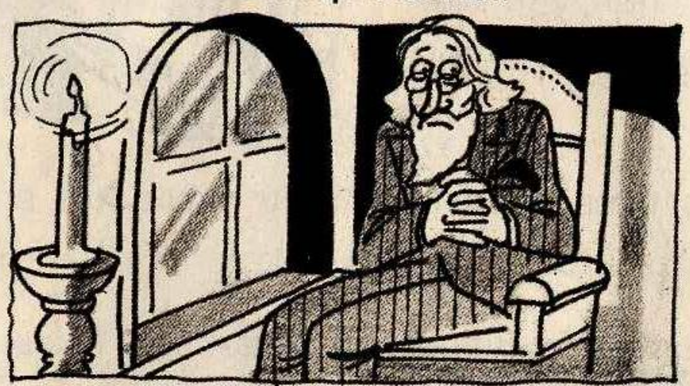
```
9010 LET X=INT (RND*50)+1
9020 FOR F=1 TO 5
9030 INPUT A
9035 PRINT
9040 IF A=X THEN GOTO 9100
9045 IF A>X THEN PRINT "LE CODE EST PLUS PETIT."
9050 IF A<X THEN PRINT "LE CODE EST PLUS GRAND."
9055 NEXT F
9060 CLS
9065 PRINT "LA MAISON A VOLE EN ECLAT.      VOUS ETES MORT, C""EST DOMMAGE,  SI
PRES DU BUT..."
9066 GOSUB BOUCLE
9070 NEXT U
9080 GOTO 9900
9100 CLS
9110 PRINT "BRAVO, VOUS ETES SORTI DE CETTE MAISON INFERNALE.UNE SURPRISE   VOUS
 ATTEND..."
9115 GOSUB BOUCLE
9116 CLS
9120 PRINT "DEMARREZ LE MAGNETO ET APPUYEZ  SUR newline"
9125 IF INKEY$=CHR$ 118 THEN GOTO 9140
9130 GOTO 9125
9140 LOAD "COSINUS2"
9150 REM L9COSINUS2
9160 STOP
9500 FOR Y=1 TO 150
9510 NEXT Y
9520 RETURN
9600 SAVE "COSINUSà"
9601 REM S61COSINUS1
9605 CLEAR
9610 CLS
9620 PRINT "      LA MAISON DE CE FOU DE
    SAVANT COSINUS"
9625 PRINT
9626 PRINT "VOUS ALLEZ ETRE ENFERME DANS UNEMAISON DIABOLIQUE EN ESSAYANT DETROU
VER LA SORTIE..."
9630 PRINT ,,,,,,
9635 PRINT "   (AVEC 5 VIES)"
9636 PRINT
9640 PRINT "TENTEZ VOUS VOTRE CHANCE ?"
9645 PRINT
9646 FOR T=1 TO 5
9650 INPUT I$
9660 IF I$="OUI" THEN RUN
9670 IF I$="NON" THEN PRINT "ALLONS,UN PEU DE COURAGE."
9680 NEXT T
9683 CLS
9685 PRINT "ON N""ECHAPPE PAS AU              SAVANT COSINUS..."
9687 FOR W=1 TO 50
9688 NEXT W
9690 RUN
9900 CLS
9910 PRINT "DESOLE MAIS VOUS N""AVEZ PLUS    DE VIE..."
9920 GOSUB BOUCLE
9930 GOTO 9605
```





LA RESIDENCE SECONDAIRE DU SAVANT FOU

La visite du domicile du savant fou n'est pas une sinécure. Vous replongez dans cet univers hostile construit entièrement sur les délires et les fantasmes démoniaques de cet esprit du mal.



BUT DU JEU

A l'instar de la première excursion, (voir la maison du savant fou), vous allez de nouveau être confronté à un grand nombre de situations dangereuses. De plus, vous devrez faire preuve d'un grand sens logique et d'un courage certain.

AU CLAVIER

- Prenez vos responsabilités.

```
  10 CLS
  20 DIM B$(17,12)
  25 LET B$(2)="001E03N05SR"
  30 LET B$(3)="002E04N06SR"
  35 LET B$(4)="003ERN09SR"
  40 LET B$(5)="0RE07N10S02"
  45 LET B$(7)="005E08N14S06"
  50 LET B$(9)="008ERN11S04"
  55 LET B$(13)="012E14NRS10"
  60 LET B$(14)="013E15N16S07"
  61 LET B$(15)="014ERS11N17"
  62 LET B$(17)="0KE15S16N18"
  65 LET BOUCLE=9500
 102 CLS
 103 PRINT "VOUS ETES DEVANT LA RESIDENCE   SECONDAIRE DE COSINUS.          QUE FAITE-VOUS ?"
 105 FOR R=1 TO 5
 110 INPUT Z$
 120 IF Z$(1)="E" THEN GOTO 190
 130 IF Z$(1)="R" THEN PRINT "ALLONS, UN PEU DE COURAGE..."
 140 NEXT R
 190 CLS
 191 PRINT "LA PORTE VIENT DE SE REFERMER   DERRIERE VOUS.VOUS ETES MON PRI-SONNIER...HE,HE,HE ."
 192 GOSUB BOUCLE
 193 CLS
 199 FOR U=6 TO 1 STEP -1
 200 CLS
 201 LET A=3
 202 PRINT ,,"(VOUS AVEZ ";U;" VIE(S))"
 203 FOR R=1 TO 40
 204 NEXT R
 205 CLS
 210 GOSUB 6990+10*A
 215 PRINT ,,
 220 PRINT "QUE FAITES-VOUS ?"
 230 INPUT A$
 235 IF A$="" THEN GOTO 230
 240 FOR N=1 TO 12
 250 IF B$(A,N)=A$(1) THEN GOTO 300
 255 NEXT N
 260 CLS
```

```
265 PRINT "ERREUR"
266 FOR G=1 TO 50
270 NEXT G
275 CLS
280 GOTO 210
300 CLS
312 IF B$(A,N+1)="R" THEN GOTO 260
314 IF B$(A,N+1)="K" THEN GOTO 9000
315 PRINT "O.K."
320 LET A=VAL (B$(A,N+1 TO N+2))
325 FOR G=1 TO 40
330 NEXT G
335 CLS
340 GOTO 210
7000 PRINT "VOUS ETES TOMBE DANS UN BAC     D""ACIDE.VOUS ETES RONGE JUSQU""  AU
X OS..."
7003 GOSUB BOUCLE
7005 NEXT U
7006 GOTO 9900
7010 PRINT "VOUS ETES DANS LA CUISINE.UNE O-DEUR VOUS PIQUE LE NEZ.IL Y A   UNE
PORTE A L""OUEST,A L""EST ET  AU NORD."
7015 RETURN
7020 PRINT "VOUS ETES DANS L""ENTREE DE LA   MAISON.IL Y A UNE PORTE A L""EST,A
L""OUEST ET AU NORD."
7025 RETURN
7030 PRINT "VOUS ETES DANS LA PENDERIE.IL Y A UNE TRAPPE AU NORD ET UNE      PORT
E A L""OUEST."
7035 RETURN
7040 PRINT "VOUS VOUS TROUVEZ DANS LA CHAM- BRE DE COSINUS.IL Y A UNE PORTE A L"
"EST,AU SUD ET AU NORD."
7045 RETURN
7050 PRINT "VOUS VOUS ETES FAIT EMBROCHER   PAR DES PICS,VOUS ETES MORT."
7055 GOTO 7003
7060 PRINT "VOUS ETES AU SALON.IL Y A DE    L""ELECTRICITE DANS L""AIR...      IL
 Y A UNE PORTE POUR CHAQUE    DIRECTION."
7065 RETURN
7070 PRINT "UN LASER,PLACE SOURNOISEMENT SURLE MUR, VOUS DESINTEGRE..."
7075 GOTO 7003
7080 PRINT "VOUS VOUS TROUVEZ DANS LA SALLE DE BAIN.CA SENT LE GAZ.IL Y A   UNE
PORTE AU NORD,AU SUD ET A   L""OUEST."
7085 RETURN
7090 PRINT "LA PORTE DONNAIT SUR UN PRECIPI-CE.VOUS VOUS ECRASEZ EN BAS..."
7095 GOTO 7003
7100 PRINT "VOUS ETES AXPHIXIE DANS LA CHAM-BRE A GAZ ET VOUS ETES MORT."
7105 GOTO 7003
7110 PRINT "UN MANIAQUE CACHE DERRIERE LA   PORTE VOUS PULVERISE LA TETE A  COUP
 DE MASSE..."
7115 GOTO 7003
7120 PRINT "VOUS VOUS TROUVEZ AU FUMOIR.IL YA UNE PORTE A L""EST,AU SUD ET A L""
OUEST.ATTENTION, ON ENTEND UNERESPIRATION."
7125 RETURN
7130 PRINT "VOUS ETES DANS LA CHAPELLE.IL Y A UNE PORTE DANS CHAQUE DIREC-  TION
."
7135 RETURN
7140 PRINT "VOUS AVEZ ACCEDE A LA PIECE SE- CRETE.CA SENT LE GAZ.IL Y A UNE PORT
E AU SUD,A L""OUEST ET UNE     TRAPPE AU NORD."
7145 RETURN
7150 PRINT "VOUS ETES BROYE DANS UN ETAU.   ET VOUS ETES MORT."
7155 GOTO 7003
7160 PRINT "BRAVO,PAR LE BIAIS DU SOUS-TER- RAIN,VOUS ETES AU LABO.MAIS AT- TENT
ION,CA SENT LA DYNAMITE.IL  Y A UNE PORTE DANS CHAQUE DIREC-TION."
7165 RETURN
7170 PRINT "EN OUVRANT LA PORTE, VOUS AVEZ  RENVERSE DES TUBES A ESSAIS CON-TENA
NT DE LA NITROGLYCERINE QUI A EXPLOSE NATURELLEMENT ET VOUS AVEC."
7175 GOTO 7003
9000 PRINT "BRAVISSIMO, VOUS ETES DOUE D""UN SENS DU HASARD INCROYABLE.MAIS  MAL
HEUREUSEMENT, LA PORTE EST   VERROUILLEE PAR UN CADENAS ELEC-TRONIQUE.INSERREZ-Y
 VOTRE CARTE EN APPUYANT SUR ""I""."
```

```
9005 INPUT I$
9010 CLS
9020 PRINT "VOUS N""AVEZ VRAIMENT PAS DE      CHANCE : LA CARTE QUE VOUS AVEZ UTI
LISE A UN CODE QUI N""EST PAS BON."
9030 PRINT "POUR CORRIGER CE CODE, VOUS UTI-LISEREZ UN STYLO MAGNETIQUE AVECUN C
ODE DE 1 A 99.L""ORDINATEUR  DE CONTROLE VOUS DIRA SI VOUS   APPROCHEZ DU CODE."
9035 PRINT
9036 PRINT "VOUS AVEZ 6 CHANCES.",,,
9040 LET X=INT (RND*99)+1
9043 FOR H=1 TO 6
9045 INPUT D
9050 IF D<X THEN PRINT "LE CODE EST PLUS GRAND."
9055 IF D>X THEN PRINT "LE CODE EST PLUS PETIT."
9060 IF D=X THEN GOTO 9100
9061 NEXT H
9062 CLS
9065 PRINT "DESOLE, LA CARTE MAGNETIQUE EST FOUTUE.VOUS ALLEZ VOUS TROUVER  DANS
 UNE PIECE AU HAZARD..."
9066 GOSUB BOUCLE
9070 LET Z=INT (RND*14)+1
9075 IF Z=3 OR Z=1 OR Z=6 OR Z=8 OR Z=10 OR Z=11 OR Z=12 THEN GOTO 9070
9080 LET A=Z
9090 GOTO 205
9100 CLS
9110 PRINT "BRAVO, FELICITATION.VOUS AVEZ   REUSI A SORTIR DE CES LABYRIN-  THES
.C""EST DU JAMAIS VU DANS    L""HISTOIRE DU JEU D""AVENTURE."
9112 GOSUB BOUCLE
9115 GOTO 9115
9170 STOP
9500 FOR Y=1 TO 150
9510 NEXT Y
9520 RETURN
9600 SAVE "COSINUSā"
9601 REM S61COSINUS2
9605 CLEAR
9610 CLS
9620 PRINT "LA MAISON DE COSINUS               DEUXIEME PARTIE."
9625 PRINT "APRES LES PERIPECIES DE LA PRE- MIERE MAISON, VOUS VOUS TROUVEZ DEVA
NT LA RESIDENCE SECONDAIRE  DE COSINUS(ENCORE PLUS AFFREUX)."
9630 PRINT ,,,,,,
9635 PRINT "   (AVEC 6 VIES)"
9636 PRINT
9640 PRINT "TENTEZ-VOUS VOTRE CHANCE ?"
9645 PRINT
9647 FOR R=1 TO 5
9650 INPUT I$
9660 IF I$="OUI" THEN RUN
9670 IF I$="NON" THEN PRINT "ALLONS,UN PEU DE COURAGE."
9680 NEXT R
9690 CLS
9700 PRINT "ON NE PEUT PAS ECHAPPER AU      SAVANT COSINUS..."
9710 FOR R=1 TO 50
9720 NEXT R
9730 RUN
9900 CLS
9910 PRINT "DESOLE MAIS VOUS N""AVEZ PLUS    DE VIE..."
9920 GOSUB BOUCLE
9930 PRINT "AU REVOIR..."
9940 PRINT "J""AI BIEN RIGOLE."
9950 PRINT ,,,,"INSCRIRE RUN POUR RECOMMENCER..."
```

■

Le Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE. Dépôt légal : 2è trimestre 1984. Photocomposition : Imp. M.A., 60, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort. Photogravure : Graphis et A.G. Plaisance. Imprimeries : FECOMME- R.E.G - ROTO-FRANCE. Distribution : N.M.P.P. Numéro de commission paritaire : 64671

MARDI C'EST LE JOUR DE TELE POCHE !

